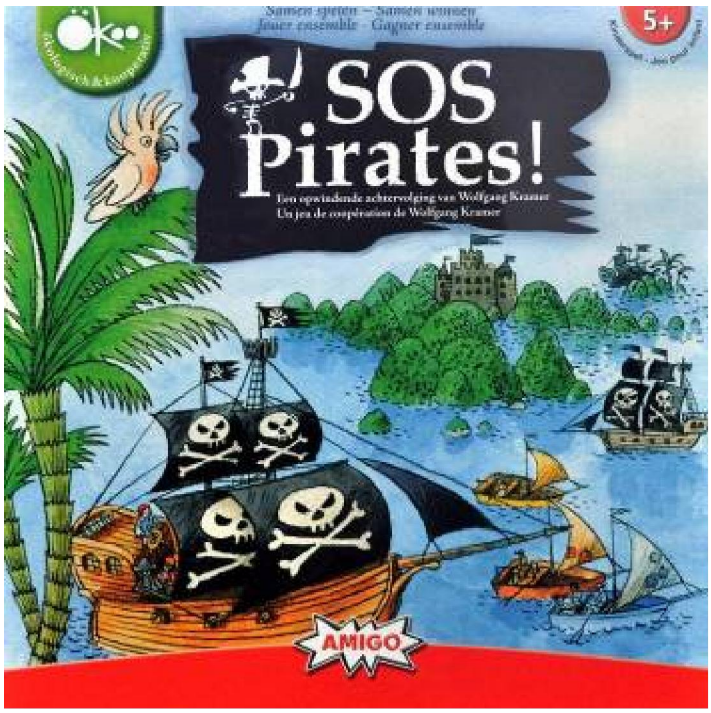
CASSE-NOISETTES, chaussée d'Alsemberg 76 – 1060 BRUXELLES
Photos en couleurs sur www.casse-noisettes.be
Possibilité d'acheter sur le site : www.casse-noisettes.be/shop

JEUX D'ENFANTS … JUIN 2014

Dans cette liste, vous trouverez une partie des jeux qui conviennent aux enfants jusque 8 ans. Des jeux parfois simples, parfois plus élaborés. Tous sont des bons jeux, c'est l'engagement de notre sélection. Bien sûr, certains conviennent à certains et d'autres à d'autres, selon la loi des goûts et des plaisirs. Et certains, accessibles dès 6 ou 7 ans, sont aussi de bons jeux familiaux pour des joueurs plus âgés.
Les étoiles qui suivent, donnent notre avis. Ces étoiles ne sont décernées qu'après toute une année de jeu et d'expérimentation, le temps que la mousse de la mode retombe ! Une étoile (*) veut dire « très bon jeu » et deux étoiles (**) veut dire « jeu remarquable ».



S.O.S. PIRATES code 17733 Amigo (2 à 4 jrs, à partir de 6 ans)
Les bateaux sont menacés par un ouragan. Il faut absolument les mettre à l'abri dans une crique du continent. Le voyage commence… mais, en chemin, les pirates surgissent et il n'est guère facile de leur échapper. Un excellent jeu coopératif (la réédition tant attendue de Corsaro et meilleur jeu d'enfant de l'année 1992 en Allemagne), qui fonctionne sur un système simple : deux dés sont lancés et le joueur doit en attribuer un à son bateau et l'autre à un navire pirate. Quel dé pour qui et dans quel ordre les jouer… crée des parties passionnantes qu'il est possible de compliquer à souhait. Le jeu convient donc aussi pour des familles avec des enfants de 8 à 11 ans. Superbe graphisme et matériel en bois. A découvrir sans modération ! (Durée : 30 minutes)

REPONDS-MOI EN IMAGES code 12210 (2 à 5 joueurs, de 3 à 6 ans)
Voici une petite perle que la plupart des magasins n'ont pas remarquée. Dans une boîte abondamment lestée en matériel, en carton robuste, ce jeu pour les jeunes enfants à partir de 3 ans est… un régal.
Il se joue dans un dialogue avec l'adulte qui puise 3 images dans un sac et les pose, faces visibles, sur la

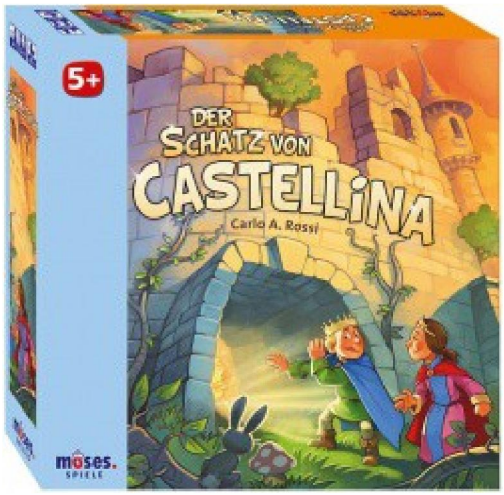
table. Il invente ensuite une question sans ambiguïté dont la réponse sera précisément une et une seule des trois cartes : *qu'est-ce qui est le plus lourd ? Qu'est-ce maman aime le plus ? Qui peut voler ? Qui est vivant ?* Chaque question posée tient évidemment compte de l'âge et de la maturité de l'enfant.
Si l'enfant répond juste, il reçoit la carte et la retourne. Son verso affiche un bout de chemin, parfois en ligne droite, parfois tournant, parfois encore en carrefour. Ce tronçon, il le pose devant une maison en carton. Son but est de construire une route ininterrompue qui va de sa maison jusqu'à une autre maison posée à une quarantaine de centimètres. Le jeu est gagné lorsque les deux maisons ont été reliées.
J'ai eu l'occasion de faire jouer une maman avec sa petite fille de trois ans et nous nous sommes régalés. A la fois par l'intelligence de l'enfant qui comprenait bien les questions et en trouvait les réponses… mais également par toute sa recherche pour poser les cartes de manière à éviter de revenir en arrière. Nous n'avions pas posé les maisons du jeu sur la table et la petite fille avait comme consigne de construire une Chez Casse-Noisettes, nous ajoutons une autre règle dans ce jeu qui permet d'y jouer sur un autre registre avec des enfants à partir de 7 ans. Cette règle est la reprise d'un jeu des années 1980 qui s'appelait « retour de promenade ». Chaque joueur dont c'est le tour, mémorise les tronçons qui sont devant son pion, y compris les éléments qui forment un paysage à droite ou à gauche (groupe de sapins, église, bouquet de fleurs…). Ceci fait, il ferme les yeux et décrit le chemin qu'il suit en signalant la forme de la route sur le tronçon qu'il traverse (segment droit, segment courbe vers la gauche ou la droite, carrefour à 3 ou quatre branches et direction qu'il prend) ainsi que les éléments qui bordent éventuellement ces tronçons. Il peut s'arrêter quand il veut et, s'il ne s'est pas trompé, son pion est avancé jusqu'au dernier tronçon qu'il a décrit. En revanche, s'il s'est trompé, son pion revient à son point de départ. Entre prudence et audace, cet excellent mécanisme travaille sur la mémoire, la parole et une bonne latéralisation. Le but pour chacun est d'être le premier à avoir parcouru toute la route.

<u>1, 2, 3 … HOP LA !</u> code 9564 (Haba, 2 joueurs, à partir de 3 ans)
La mare est protégée par un muret. La grenouille trouve l'obstacle un peu haut et nous allons l'aider en construisant un escalier.
En lançant un dé qui va jusqu'à « 2 », chacun des deux joueurs fait progresser la grenouille vers la mare. C'est simple… mais quel matériel magnifique. Prenez les blocs en main : savourez les volumes, demandez à l'enfant ce qui est plus petit ou plus grand, faites glisser les grenouilles comme si elles étaient sur un toboggan ! Le plateau de progression est recto-verso. Sa face été permet un jeu plus difficile, avec un dé jusqu'à « 3 », des concerts de grenouilles et des cases avec des chardons ! Pour 2 joueurs, à partir de 3 ans. <u>Durée</u> : 10 minutes

<u>CAPTAIN FLYNN</u> Moses (7 ans, adultes, 2 à 4 joueurs)
Voilà bien une surprise ! Le mikado revisité ! Capitaine Flynn, une figurine en bois, est posé sur un tas de gros cartons qui symbolisent ses trésors. A tour de rôle, chaque joueur tente d'en dérober un en tirant sur le ruban qui y est accroché. Chacun pense, bien sûr, qu'il va faire écrouler la pile. Mais celui qui tire avec fermeté réussit généralement un coup de maître : le trésor sort de la pile et les autres s'entassent les uns sur les autres. C'est magique ! Le jeu est beaucoup plus qu'un jeu d'adresse car les joueurs doivent retenir dans quel ordre sont empilés les tas, tirer dans la tranche du motif qui correspond à leur lancer de dé, se souvenir que l'ordre dans le tas bouge en fonction des groupes de cartes qui y reviennent. En tout, cela donne un jeu malin et original ! Durée : 15 minutes

LE TRESOR DE CASTELLINA (Moses, 5 à 8 ans, 2 – 4 joueurs)

Un jeu inattendu ! Le joueur commence par observer la salle du trésor et tente de mémoriser où sont localisés ceux de sa couleur : à gauche ? à droite ? A côté de quels autres ? Il observe au passage si le trésor est un gros cube, un petit cube ou encore de forme cylindrique. Après 30 secondes, il se positionne devant le château. Le mur de façade l'empêche de voir à l'intérieur. Et c'est parti ! Il glisse la main dans l'entrée de la face avant et, du bout des doigts, tâte les trésors que ses doigts rencontrent. Pense-t-il toucher un de ses propres trésors, il le ressort. Si ce trésor est bien de sa couleur, il peut tenter d'en sortir un deuxième. Mais si ce n'est pas le cas, il offre le trésor indûment retiré à son propriétaire. Dans la gamme des jeux de mémoire, ce jeu est très original car il stimule une mémoire spatiale en y ajoutant une dimension tactile. Un jeu original, en 3 D, où mémoire et toucher s'allient le mieux possible.



∗ ATTRAPE LES CHAPEAUX code 5052 (Ravensburger, 2 à 6 jrs, dès 5 ans)

Un jeu méconnu qui donne beaucoup de plaisir aux enfants car c'est un jeu dessus/dessous : les pions sont des cônes qui peuvent se superposer et tous ceux qui sont dessous sont des prisonniers. Les situations se renversent rapidement car les possibilités de capture sont nombreuses. Ce jeu ravit les enfants par son mécanisme très concret… mais aussi les grands parents qui trouvent dans cette boîte une bonne occasion de rencontre avec leurs petits enfants. Durée : 25 minutes. La nouvelle édition est assortie d'un jeu de cartes dont on n'a pas besoin pour jouer au jeu de base. Il ne s'adresse certainement pas aux jeunes enfants car deux facteurs entrent en ligne : les combats de valeurs et de couleurs ainsi que l'orientation des cartes. Nous joignons la traduction de la règle allemande : à vous de voir si cette règle est intéressante.

1001 NUITS code 14896 (GRIMMS, 2 à 6 joueurs, à partir de 7 ans) RESTE 2 EXEMPLAIRES – ENSUITE EPUISE

Un voyage au pays des pierres semi-précieuses. La firme allemande Grimm, connue pour ses merveilleuses couleurs qui déclinent l'arc-en-ciel, propose un somptueux mémory dont les tours en bois cachent des paires de pierres semi-précieuses. Joué sur un tapis bleu, livré avec le jeu danbs la belle boîte en bois, les regards sont émerveillés.

Au jeu de mémoire, Casse-Noisettes a jouté sa propre variante. Une suite de tours jalonne un itinéraire que les joueurs doivent parcourir. Ici aussi, c'est la mémoire qui constitue le moteur de ce voyage. Au passage, on apprend à nommer les pierres…, ce qui éveillera peut-être quelques vocations ! Livré avec un matériel supplémentaire (pions et dés) pour jouer cette variante.

<u>ATTRAPE-MOI</u> code 15 (Haba, 2 à 6 joueurs, à partir de 5 ans)

Un classique nommé bouchon quand on fabrique soi-même son matériel. Bien sûr, chez Haba, les souris sont adorables et les cordes sont remplaçables. Un des joueurs est le chat et tente d'attraper les souris. Il possède un gobelet en bois sous lequel un dé est secoué. Lorsqu'il est dévoilé, il affiche la couleur de la souris à poursuivre. Qu'elle s'enfuie donc à toute allure avant que le chat ne la mange ! Un jeu excitant parfait pour défouler vos enfants !

<u>Durée</u> : quelques minutes

<u>ALLEZ, PETITS POISSONS !</u> code 2472 (Ravensburger, 1 à 6 joueurs, à partir de 4 ans)

Deux pêcheurs dans une barque et quatre petits poissons qui ne veulent pas se laisser attraper. Les enfants aident les petits poissons à gagner la mer et à se fondre dans le flot. Mais le bateau glisse sur les flots chaque que le dé affiche la couleur rouge ou verte. Et vraiment, vraiment, par un système de languettes dans le plateau, nous le voyons se rapprocher. Poissons, pêcheurs et barque sont en bois. Ce jeu est la réédition en format poche d'Avanti Mare. Un jeu coopératif ou, selon le choix, qui partage les joueurs en deux camps. C'est beau et c'est bien fait ! (Durée : 15 minutes)

<u>ALLEZ LES ESCARGOTS</u> code 3693 (Ravensburger, 3 à 5 ans, 2 à 6 jrs)

Ce jeu est très intéressant parce qu'il permet aux enfants de découvrir que perdre n'est pas si grave. En effet, dans cette course, ce ne sont pas les enfants qui gagnent ou qui perdent... mais bien les escargots. La victoire ou l'échec sont supportés par des intermédiaires. Six gros escargots en bois sont donc sur la ligne de départ. Ils avancent au gré d'un dé couleurs que les enfants lancent pour eux. Cela semble très simple... mais que d'acquisitions pour les plus jeunes : suivre une ligne droite, prendre un escargot sans renverser les autres et que faire quand on obtient un double au dé ? Ajoutez la variante de parier sur les escargots... surtout si ça rapporte des friandises : quel bon jeu !
Durée : 10 à 15 minutes

<u>BATAILLE D'OREILLERS</u> code 16565 (AMIGO / Gigamic, 4 à 8 ans, 2 à 4 joueurs)

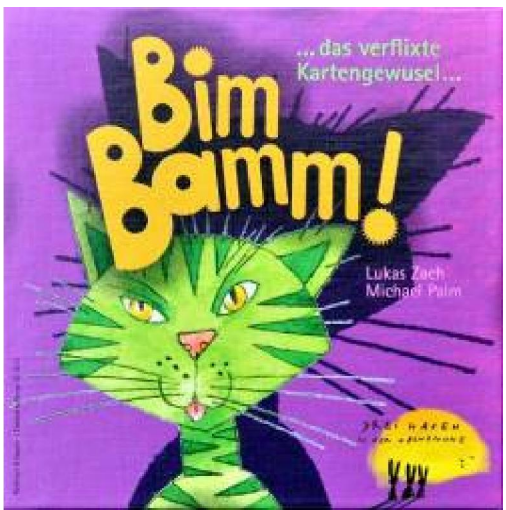
Quand le chat est parti, les souris dansent ! Les peluches sont toutes seules à la maison, il n'y a personne pour les surveiller, et le lit est là, qui invite à une grande bataille d'oreillers. Dans ce jeu, chacun essaye de lancer ses coussins dans le lit en les catapultant à l'aide d'une bascule. Pour chaque coussin qui atteint son but, le lanceur place une de ses figurines sur une colonne du lit. Mais celle-ci devient alors une cible pour

les adversaires et, dans le cas où elle est renversée, oblige son propriétaire à reprendre un oreiller sur le lit. Le premier qui parvient à mettre tous ses coussins dans le lit est déclaré vainqueur. Un jeu d'adresse simple, avec un joli matériel. Durée : 15 minutes
PRIX BELGE DU MEILLEUR JEU POUR PETITS ENFANTS

AQUAPLAY circuit 507 code 11142 (2 à 8 ans, 1 à 3 joueurs)
Aquaplay est un système de canaux en plastic bleu, qu'on remplit d'une petite quantité d'eau et qu'on pose dans le jardin, dans le bac à sable ou sur la terrasse. En tournant une manivelle, l'enfant crée un courant qui entraîne le mouvement des bateaux. En chemin, les bateaux rencontrent divers obstacles ou événements qui sont autant d'occasions de jeux : port, grue de chargement, écluse. Nous connaissons tous le plaisir de l'enfant quand il peut jouer avec de l'eau et Aquaplay, depuis 20 ans, est une proposition joyeuse dans ce créneau. Les canaux sont reliés entre eux par des joints étanches et le circuit ne doit pas être démonté après usage : il peut être rangé d'une seule pièce et être, par accroché, à un mur. L'aquaplay 507 est un modèle repliable et riche en activités.

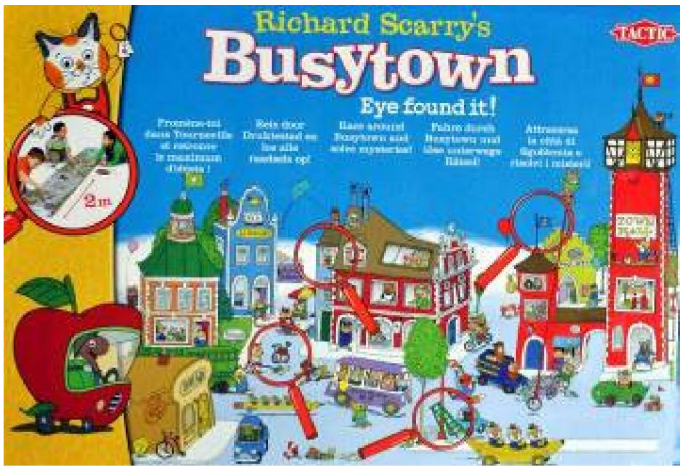
AQUA DOODLE code 8969 (Ravensburger, à partir de 15 mois)
Ce tapis d'écriture étonne. Ce qu'on dessine dessus (avec le marqueur adéquat) apparaît en bleu… puis disparaît au bout d'une dizaine de minutes. Les petits enfants peuvent donc y crayonner avec joie et maladresse, dépasser de sa surface… et donc ne faire aucun dommage sur les tapis, fauteuils et nappes avoisinantes s'ils entreprennent de les « décorer » à notre insu. En effet, « le carburant » du marqueur est tout simplement de l'eau claire et, quand il est vide, on le remplit au robinet. Seul défaut : l'impermanence des oeuvres : impossible de montrer son chef d'œuvre à quelqu'un qui vient plus tard ! (60 x 60 cm)
AQUADOODLE XXL : code 13106
AQUADOODLE DE VOYAGE (en forme de livre)

BIM BAMM code 14663 (Drei Raben, 6 ans – familial, 2 à 6 jrs)
Du nouvel éditeur allemand DREI RABEN (Trois lièvres), ce très beau jeu se joue sur un registre d'observation et de mémoire. 15 tuiles, illustrées sur les deux faces et se distinguant par leur bordure noire ou blanche, sont mises en carré. Les illustrations montrent cinq



animaux, chacun présent 6 fois sur l'ensemble des faces. En début de partie, chaque joueur reçoit une carte secrète qui lui indique l'animal qu'il doit tenir à l'œil. Le mécanisme du jeu est ensuite très simple. Celui qui joue, retourne une carte, ce qui fait apparaître un autre animal. Chacun à son tour fait de même. Tout en même temps, chaque joueur surveille les 15 tuiles car s'il s'avère que son animal secret y est visible cinq fois, il doit s'empresser de crier « *Bim Bamm ! »* pour le gagner. Pourquoi très vite ? Car il est possible que plusieurs joueurs aient le même animal secret. Une seizième tuile ajoute un peu de sel sur le feu du plaisir en autorisant certaines permutations de cartes. Le jeu est magnifiquement dessiné par Johann Rüttinger. Il s'adresse aux familles avec des enfants à partir de 6 ans, pour 2 à 6 joueurs. Durée des parties : 10 à 15 minutes. Prix relevé : 18 euros.

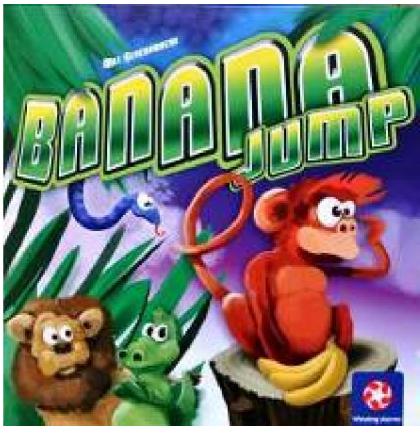
<u>BUSYTOWN</u> code 13167 (Tactic, 2 à 4 jrs, à partir de 4 ans)



Ce jeu coopération retient notre attention pour deux raisons majeures : son plan surdimensionné : 2 m de long ; pour le genre auquel son auteur nous a habitué : celui de rechercher dans l'illustration des objets « cachés ».

Les joueurs veulent se rendre à un piquenique… mais s'ils tardent trop, il ne restera rien sur la nappe car des cochons gourmands ne cessent d'y piquer ce qui leur plaît ! Les joueurs progressent sur l'itinéraire au moyen d'une roue munie d'une flèche qu'ils font tourner. Si celle-ci s'arrête sur un nombre, leur pion progresse d'autant de cases. Si celle-ci s'arrête sur un cochon, le cochon vole un ingrédient du piquenique. Enfin si

celle-ci s'arrête sur une loupe, chaque joueur prend sa loupe et cherche sur l'illustration un motif précis (une bêche, un hot-dog, etc.). Plus il en trouve, plus il avance de cases. Le pique-nique se déroule sur une île et les pions des joueurs doivent s'attendre les uns les autres pour embarquer sur le ferry qui mène à cette île. S'ils y parviennent avant que les cochons n'aient tout fait disparaître, ils gagnent tous ensemble le jeu. Dans le cas contraire, ils perdent tous ensemble.



<u>BANANA JUMP</u> code 16395 coopératif (Winning Moves, 5 – 8 ans, 2 à 5 joueurs) / sous réserve de disponibilité. Ce jeu n'est plus produit.

Un singe met au défi les autres animaux de la jungle. Même si vous allez en ligne droite pour traverser la forêt, moi, en la contournant, je vous battrai de vitesse. Pari lancé ! Les joueurs cherchent à couvrir 5 lignes droites de 5 animaux différents tandis que le singe, par un mécanisme lié au dé, suit le pourtour de la forêt en sautant de case en case (9 au total). A chaque tour de jeu, deux dés sont lancés. S'ils indiquent une couleur, le joueur peut placer un animal sur sa ligne ou, si ce n'est pas possible, offrir la couleur obtenue à un joueur qui peut s'en servir. Si les dés indiquent une face *singe* ou une face *banane*, les joueurs doivent faire progresser le singe. Qui donc gagnera cette course basée sur l'entraide pour les joueurs ? Les 26 animaux sont en bois.
<u>Durée : 20 minutes</u>

(<u>Autre commentaire</u> : Banana Jump est un jeu coopératif qui fonctionne avec des « entrées ». Lorsque l'enfant lance les dés pour que les animaux puissent traverser la forêt, il doit identifier le couloir qui lui permet d'utiliser chaque dé ainsi que l'animal concerné. Il cherche ensuite la figurine correspondante parmi 30 figures en bois multicolore. Les joueurs

remplissent ainsi les cases de la jungle et essaient de gagner un défi sympathique : seront-ils plus rapides que le singe vantard qui prétend faire un circuit relativement long et leur prouver qu'il est le plus fort ?

BATAWAF code 10972 (Djeco, 2 à 4 joueurs, à partir de 4 ans)

Jeu de bataille, jeu de jolies cartes où ce qui est particulier, c'est cette mesure sous forme de barre qui permet aux enfants de déterminer la carte la plus forte en comparant précisément ces barres. Il fallait y penser… et Djeco en a eu la bonne idée ! Boîte compacte et très solide. (Durée : 10 minutes)

BIFF BAFF

Un tambour collectif ! Epatant puisqu'il nous emmène à la fois dans le jeu et la musique. Ce jeu surdimensionné (50 x 50 cm) est une caisse de résonnance dans laquelle a été inséré un vibreur métallique. Résultat : si on tape devant soi (sur les dessins de mains rouges), cela donne une résonnance aigue ; et si on tape vers le centre (sur les mains bleues), une résonnance grave. Bien sûr, les uns apprendront aux autres à présenter « un plat de la main » optimum pour obtenir le meilleur son !

Au centre du Biff Baff, une petite pine en métal accueille le programme du jeu. C'est un des trente disques en carton disponibles. On y observe une séquence soit de gestes, soit d'objets, soit de nombres.

Les joueurs s'installent autour du Biff Baff et observent ce petit disque dont ils vont suivre les indications de rythme. Chaque joueur dispose d'un espace personnel (en triangle) avec dessinées devant lui 2 mains rouges (les aigus) et un peu plus loin une main bleue (son grave). Au signal du meneur, les joueurs entrent ensemble dans le rythme et l'apprivoisent : frapper à deux mains sur les aigus, frapper sur la main bleue, frapper dans les mains, refrapper sur la main bleue, crieer « Yeeeh ! », etc… Le but pour chacun est de suivre les instructions et la cadence sans se tromper, avec un meneur qui va accélérer progressivement le rythme.

Bienvenue aux jeunes enfants, aux moins jeunes et aux adultes. Un jeu que devraient découvrir les écoles de musique et les classes maternelles. Un jeu avec des variantes qui nous mènent jusqu'à un usage en orthophonie… puisque certains disques n'affichent pas des indications de rythme mais des objets qu'on va syllaber par le rythme : è-cu-reuil, to-mat(e), e-lé-phant… Certaines parties du disque, par la présence d'un point d'interrogation, intègrent la créativité du groupe ; et d'autres, complètement vierges, permettent d'injecter des idées neuves. De construction allemande, coloré et musical, ce jeu valait bien la peine d'être découvert au salon de Nuremberg 2014 ! Simple, joyeux, inhabituel, excellant en sens du rythme, jouant avec les syllabes des mots, les couleurs et les nombres, il convient dès 4 ans pour des groupes de 2 à 4 joueurs. Durée quelques minutes.

KAMISHIBAI

Le kamishibai nous vient du Japon. Créé vraisemblablement au 12 ème siècle dans les temples bouddhistes, les moines s'en servaient pour instruire ceux qui fréquentaient le temple. Ils utilisaient des rouleaux de dessins (des « emaki ») qu'ils faisaient défiler dans le petit théâtre en bois qu'on appelle un « butai ».

Après des siècles sans passion pour cet art original, les kamishibai reviennent à la mode au 20ème siècle et un premier kamishibai pour enfants, intitulé La Chauve-souris d'or, innove un courant neuf dans les années 20. Les années 1950 sont considérées comme l'âge d'or du kamishibai : près de 50 000 conteurs se produisaient alors dans tout le Japon. Le kamishibai était alors parfois appelé gageki (画劇), « théâtre en images ». Puis c'est le boum de la télévision qui semble tellement plus attrayante (année 1962). Heureusement que des artisans poursuivent sa production et que des illustrateurs talentueux y trouvent un débouché. Aujourd'hui, plus que jamais, les kamishibai nous content des histoires talentueuses qui valent bien, de manière parallèle, ce que nous donne la littérature enfantine.

<u>Description</u>

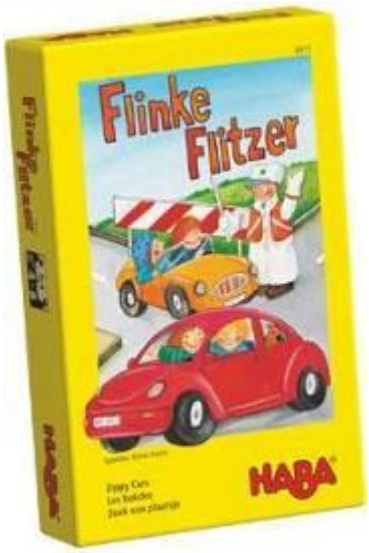
Le kamishibai ou « théâtre d'images » signifie littéralement : « jeu théâtral en papier ». C'est une technique de contage d'origine japonaise basée sur des images (planches cartonnées 37 x 27,5 cm, en papier à l'origine) défilant dans un petit théâtre en bois ou en carton, à trois ou deux portes appelé butai (舞台) (littéralement « scène »). Les planches cartonnées, illustrations du kamishibai, racontent une histoire, chaque image présentant un épisode du récit.
Le paquet de planches est glissé dans la fenêtre du butai. Elles ont été préalablement bien ordonnées pour que, lorsqu'on retire une image, ce soit bien la séquence suivante qui apparaisse.
L'utilisation du kamishibai est facile. De leur côté, les spectateurs voient une image tandis que le conteur lit sur le verso de l'image précédente le texte qu'il doit raconter. Collé à son texte se trouve une petite image en noir et blanc qui correspond à celle que voient les spectateurs. Chaque image racontée est tirée, laissant apparaître la suivante, et amenée derrière le tas : ainsi le conteur reçoit le texte suivante qu'il va lire. Le butai se pose sur une petite table, mais à l'origine il était à l'arrière d'un vélo.
Contrairement à la page tournée d'un livre, la planche suivante du kamishibai apparaît en s'intégrant dans la scène précédente. Certains kamishibai donnent des directives techniques : parfois le passage se fait très lentement, parfois plus vite, créant ainsi une surprise ; parfois encore, il est nécessaire de retirer l'image en deux ou trois étapes, en s'arrêtant aux traits de repère pour créer du suspense. Cette technique, particulière au kamishibai, donne du mouvement à l'illustration, comme dans un dessin animé, et multiplie les scènes imagées par deux ou trois.
Le kamishibai peut être utilisé facilement dans des lieux très divers : écoles, lieux culturels, maisons de repos... Il peut être un outil pour l'alphabétisation et si les spectateurs apprennent à l'employer, ils travaillent évidemment leur sens de la lecture, l'intonation de leur voix, la mise en scène… et, quand c'est possible, leurs propres créations. Une pratique vivante

<u>PANIC LAB</u> (Amigo, à partir de 8 ans, 2 à 10 joueurs)
Une amibe s'est enfuie du laboratoire. Qui la retrouve ? De nombreuses amibes, illustrées sur des cartes, sont mises en cercle. Quatre dés sont lancés. Les trois premiers indiquent l'amibe qu'il faut retrouver : sa forme, sa couleur et son motif. Jusque là, c'est

facile. Le quatrième dé indique la direction qu'elle a prise. Pour cela, il faut repérer si elle est sortie du labo jaune ou du labo bleu et déterminer s'il faut parcourir le cercle vers la droite ou vers la gauche. Ce n'est pourtant pas la seule difficulté qui attend les guetteurs d'amibes. En effet, si dans la recherche visuelle, on tombe sur un soupirail, l'amibe s'est forcément glissée dedans et est ressortie du soupirail suivant. De plus, si elle a traversé une machine de transformation, son apparence a été modifiée : de rampante, elle est devenue dressée ; ou peut-être qu'elle a changé de couleur voire de motif… Autant vous dire que les méninges des joueurs sont mis à rude épreuve !

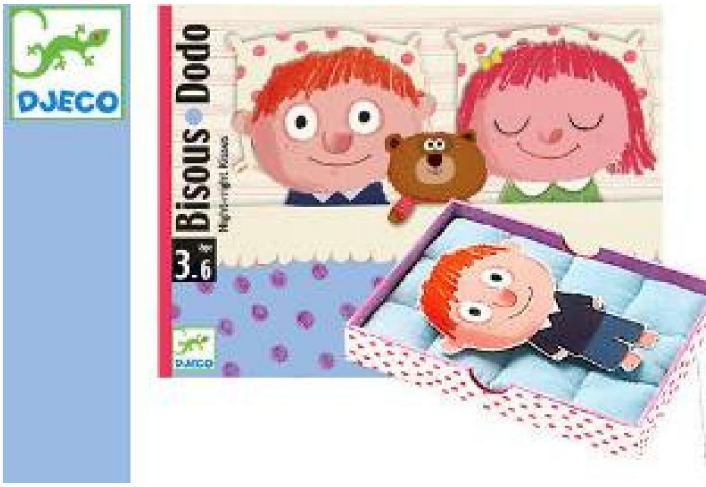
✶ LES BOLIDES code 5167 (Haba, 3 ½ ans – 5 ans, 2 à 4 jrs)

Un super petit jeu qui nous entraîne dans la belle logique : rien n'est perdu ! En effet, lorsqu'une voiture se présente sur votre parking et que la place qui lui convient (place rouge pour une voiture rouge) est occupée, l'auto en bois poursuit sa route et rentre sur le parking du joueur suivant. Le loto est ainsi renouvelé de manière magistrale même si le jeu reste tout simple et épatant ! Durée : 10 minutes



BISOUS DODO code 10816 (Djeco, 2 à 4 joueurs, 4 – 7 ans)

La boîte s'ouvre sur un joli matelas. Le passage vers le lit est parfois moins douloureux quand il se fait à travers le rituel d'un jeu : trouver un drap, un oreiller, un doudou. Ajoutez des baisers et… hop ! Nos petits sont bons pour le lit. Jeu de cartes Djeco solide, bien dessiné, simple…Durée : 10 minutes.



BRIO coffret collectivé 50 Pièces (ref 33097) code 15877

Brio, système de rails et de train, passionnant et compatible avec toutes les autres marques. Voici un coffret très complet, avec 50 pièces diverses : rails, ponts, trains, gare, grue, tunnel, aiguillages. Livré dans un coffret. Une excellente base tant pour les familles que les collectivités.

BRIO COFFRET COLLECTIVITE 87 PIECES ref 33052

✶✶✶ BLOCS & CUBES EN BOIS

Les meilleurs des meilleurs jeux !

Et plus les années passent, et plus nous nous disons que jouer avec des blocs en bois de bonne qualité, c'est inlassablement renouveler une expérience riche en plaisir et en valeurs…

Présentés en set de 26, 60 ou 102 pièces, ces remarquables blocs en bois (appelés cubes en France) proposent des formes très diverses. Les blocs sont des multiples précis les uns des autres. Basés sur une section de 4 x 4 cm, ils ouvrent la main de l'enfant durant le jeu et permettent d'empiler avec facilité dès qu'on a 12 mois. Entre 1 an et 2 ans, choisissez les cubes naturels car la couleur est glissante, ce qui ne facilite pas les empilements) et distrait de l'apprentissage des nombreuses formes proposées. Un carnet magnifique accompagne les boîtes et montre toute l'intelligence de ce jeu dont l'inspiration vint de Froebel, un pédagogue allemand. Des boîtes complémentaires ou des éléments surprenants (roues, moteur) permettent de relancer l'intérêt du jeu à tout âge. Et puisque ce sont les mêmes blocs qui interviennent dans la construction du célèbre toboggan à billes de Haba, il ne sera plus nécessaire, à 4 ans, d'acheter la boîte de base… mais seulement les boîtes d'angles et de rigoles. Les blocs de Haba sont en bois FSC, en hêtre et issus des forêts européennes.

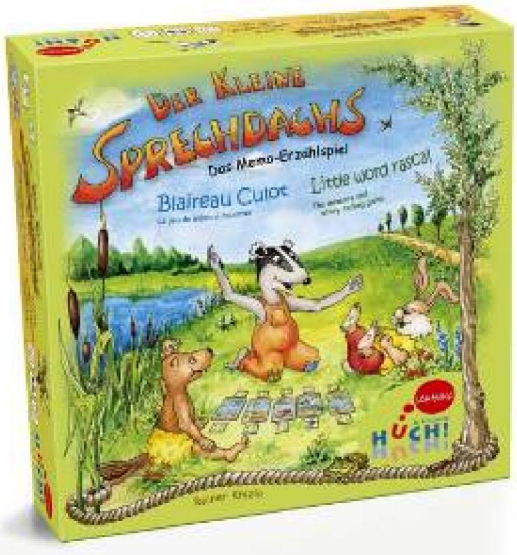
Si vous désirez en découvrir davantage sur l'esprit et le chant des blocs en bois, demandez-nous par mail les articles que nous avons écrits sur ce sujet.

Boîte 26 blocs : code 12739 – 37,5 € **Boîte 60 blocs** : code 10574 – 75 € **Boîte 102 blocs** : code 10356 : 98 €

Paire de roues pour blocs en bois de section 4 x 4 cm : 7,5 € (Et ça fonctionne aussi avec les Kapla !) code 18895

MOTEUR et COURROIES pour BLOCS EN BOIS ET KAPLA : code 11966

Possibilité d'adapter un moteur simple (remontage du mécanisme avec une clé). La transmission du mouvement se fait par des courroies qui relient le moteur HABA aux gorges dont son équipées les roues. Simple et efficace !



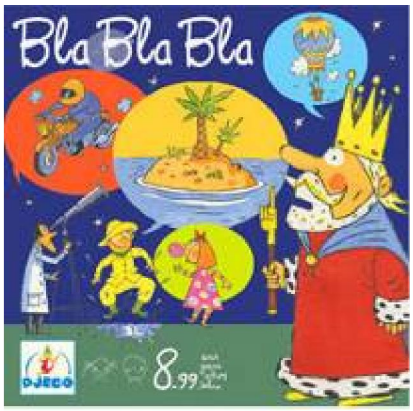
LES BLOCS EN BOIS : 1 à 8 ANS – IMBATTABLE SUR LA QUALITE DU JEU ET LA LARGEUR DES AGES. Demandez-nous par mail notre article expliquant la qualité des blocs HABA

✶ BLAIREAU CULOT code 15326 (Huch, 2 à 6 joueurs, à partir de 7 ans)

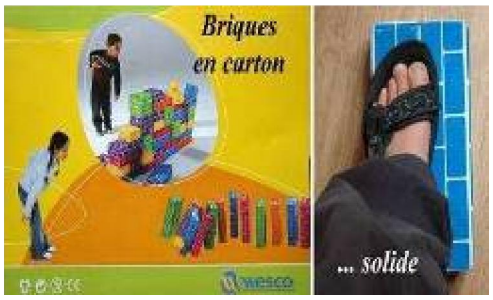
ACTUELLEMENT INDISPONIBLE

Ah ! Quel plaisir de retrouver dans ce jeu le très beau mécanisme d'un jeu introuvable et qui s'appelait Il y a un crocodile. L'un après l'autre, les joueurs vont associer des objets hétéroclites avec les images du plateau. Un joueur dit, par exemple : je pose la bouteille près de la piscine car le blaireau va tenter de vider la

piscine avec la bouteille. Il cache ensuite la bouteille en retournant la carte. 10 objets vont ainsi être cachés et liés à une parole. Quand cette mise en place pleine d'imagination et d'humour est terminée, la figurine du blaireau est mise sur une des 10 cases. Le dé est lancé et le blaireau avance d'autant de cases. L'endroit où il s'arrête est l'occasion d'une énigme : 1) est-ce que le joueur peut nommer l'objet caché ? – 2) se rappelle-t-il du lien verbal qui justifie la présence de cet objet sur la case ? Si l'objet et le lien ont été bien devinés, le joueur reçoit la carte et une nouvelle association est créée pour la remplacer. Durée : 25 min.



BLA BLA BLA code 13166 (Djeco, 3 à 5 jrs, à partir de 7 ans)
Un jeu d'images et d'associations sur 3 registres différents. 240 cartes (eh ! oui ! Autant !) servent de réserve pour répondre au défi du dé. Soit créer une association avec une carte proposée par un joueur : exemple : il montre une vache et les autres déposent du lait, une ferme, un pré… Soit réunir 3 cartes et imaginer une courte histoire qui les relie : exemple : un enfant saute sur une flaque, un magicien le pointe sa baguette ; du coup, l'enfant se transforme en palmier sur une île perdue au milieu de la mer ! Soit encore se lancer dans un portrait chinois : chacun pose face cachée une carte qui le représente et le joueur dont c'est le tour de jeu doit parvenir à attribuer les cartes aux bons joueurs. Un jeu d'images qui se transforme en un jeu de paroles pour autant qu'un animateur invite à s'expliquer. Durée 20 minutes

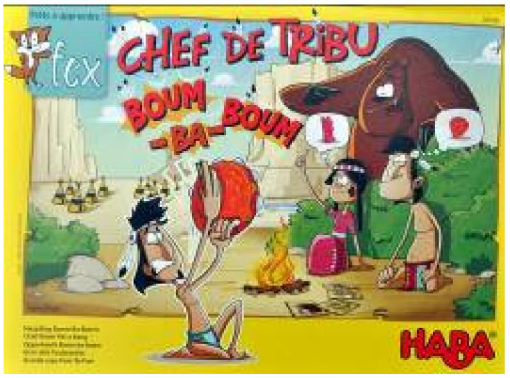


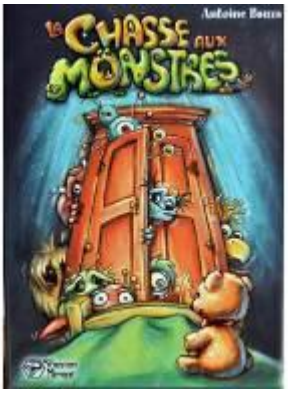
✶✶ BRIQUES EN CARTON
Très solides (car leur structure est en nid d'abeille), ces briques permettent de bâtir des igloos, des châteaux, des tunnels et des labyrinthes. En jouant avec elles, l'enfant étire son corps et le déploie dans l'espace : mettre en bas, mettre en haut, atteindre… Les collectivités qui les utilisent, sont unanimes : c'est un merveilleux jouet ! Elles sont livrées à plat. Montées, elles se rangent aisément dans un coin sans vraiment dévorer l'espace. Les paquets contiennent 20 briques. Sur notre mode d'emploi, nous indiquons une manière de couper certaines briques pour obtenir des moitiés, ce qui est très utile pour réaliser des encadrements de porte ou de fenêtre.
20 briques : code 9061 - **40 briques** : code 9062

(LE) BAL MASQUE code 17896 (Janod, 2 joueurs, à partir de 5 ans)
Quel est ton loup ? Voilà bien ce que doit deviner chaque joueur. Séparé par une plaque évoquant la forêt, chacun dispose d'une planche rainurée dans laquelle il peut installer deux éléments : une carte que doit deviner son adversaire et un paquet complet de cartes parmi lesquelles il devra repérer la carte de son adversaire. Toutes ces cartes illustrent des loups déguisés de 20 façons différentes, avec ou sans chapeau, avec ou sans couteau, etc. Les cartes sont placées verticalement dans un support en bois dont chacun dispose. Ainsi positionnées, l'enfant peut superviser la situation et voir rapidement quelles sont les cartes qu'il doit garder ou enlever selon les réponses qu'il reçoit à ses questions. Le Bal Masqué est d'une très belle finition, sur un thème parfait et rejoint la liste des bons jeux de cette catégorie, à savoir *Qui est-ce ?* et *Oudordodo.* (durée : 15 minutes)

<u>CHEF DE TRIBU BOUM-BA-BOUM</u> (Haba, 2 à 6 joueurs, à partir de 6 ans)
L'idée du jeu se base sur un rythme qu'on écoute

et qu'on doit reconnaître. Le musicien de service tape sur le tambourin un rythme précis et les joueurs doivent identifier ce rythme sur les cartes posées sur la table. Le tambourin est un vrai tambourin et chaque joueur dispose d'une tapette pour désigner d'un coup sec la carte de rythme correspondante. Diverses variantes sont proposées, parfois avec une mémoire auditive.





<u>✶✶ LA CHASSE AUX MONSTRES</u> code 14706 (Heidelberg, 1 à 6 joueurs, à partir de 5 ans)
Si ce n'est pas une nouveauté à proprement parler, la boîte que nous proposons depuis 2011 est celle – beaucoup plus riche – de la version allemande. Les enfants essaient, grâce à leur mémoire, de se débarrasser des cauchemars et des monstres qui hantent la nuit en les envoyant dans le placard. A chaque monstre correspond un jouet qui lui fait peur. Les joueurs essaient donc de trouver le bon jouet au bon moment, en s'entraidant éventuellement. Outre la carte de l'aurore qui fait fuir les derniers monstres, le jeu propose un matériel supplémentaire pour jouer des variantes plus difficiles : des cartes de duo de monstres et deux jetons spéciaux : le jeton « chaussette » et le jeton « sous la couette » qui permettent également de monter le niveau du jeu. Le jeu est comme on peut le deviner, un jeu coopératif. <u>Durée</u> : 15 minutes

<u>CARDLINE</u> code 15212 (2 à 6 joueurs, à partir de 6 ans)
La boîte du jeu contient 110 cartes recto verso, superbement illustrées par Gaël Lannurien. Sur chaque carte, un animal. S'il y a des animaux exotiques, ce sont tous des animaux relativement connus ou communs, le jeu s'adressant aussi à des enfants.

Le recto de la carte comporte juste l'illustration, le symbole de la famille d'appartenance (amphibiens, arachnides, crustacés, insectes, mammifères marins et terrestres, mollusques, oiseaux, poissons et reptiles), le nom commun et le nom latin. Sur l'autre côté, le nom est repris avec le poids, la taille et la longévité de l'animal. Chaque partie se joue sur l'une de ces trois caractéristiques. Les joueurs choisissent laquelle. On distribue à chacun quatre cartes côté illustration, donc 'caractéristiques' cachées. Les autres cartes forment une pile dont on prend et retourne la première qui sert de base pour former une ligne sur la table. La ligne va toujours de gauche à droite, c'est-à-dire que les valeurs inférieures seront posées à gauche (une coccinelle est plus légère qu'un éléphant). À son tour, un joueur doit insérer une de ses cartes dans la ligne. Au début, c'est facile puisque c'est à gauche ou à droite. Mais dès que le jeu se développe, les cartes doivent être intercalées si le joueur estime que tel animal est à sa caractéristique inférieure à une carte déjà posée mais supérieure par rapport à une autre.

✶
✶

CAMELOT JUNIOR code 13595 (Smart, 1 jr, 3 à 7 ans)

Dans la ligne des jeux comme *Gogetter,* cette boîte propose aux jeunes enfants (à partir de 4 ans) de réussir des défis : permettre au prince de rejoindre la princesse en plaçant des bâtiments et des escaliers de manière à ne pas devoir traverser du vide. Les défis sont présentés de manière imagée et il ne faut donc pas savoir lire pour y jouer. Sur la page d'un carnet, l'enfant voit la construction à réaliser (place des tours, de l'escalier, du bâtiment vert, etc.). De page en page, les défis deviennent plus difficiles… mais l'enfant se familiarisant progressivement avec les manipulations les plus diverses, « grandit » dans sa capacité de les résoudre.

CANDY code 7771 (Beleduc, 2-4jrs, 4-6 ans)

Haro les gourmands ! Sur un plateau rond, une trentaine de superbes bonbons attirent le regard. Un joueur lance les dés et les 3 couleurs obtenues doivent être combinées pour déterminer le bonbon à saisir. Un jeu de réactions et de discrimination simple mais efficace avec un très beau matériel. Durée : 15 minutes (Existe aussi en jeu XXL)

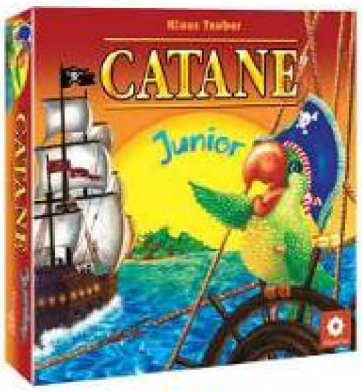
✶✶ CASTEL LOGIX code 12402 Castel Logix (Smartgames, 1 joueur à partir de 5 ans… et familial)

Ne le confondez pas avec Camelot Junior. Défi après défi, l'enfant construit des châteaux dans lesquels interviennent trois tours de grandeurs différentes. Ces tours ne peuvent être incluses dans la construction que si les autres blocs en bois sont bien placés. Comme toujours, les premiers défis sont faciles à réaliser et ne cesse d'entraîner le jeune joueur vers la page suivante. Le très beau matériel en bois donne de l'âme au jeu et certaines constructions posées de travers, étonnent par leur sens de l'équilibre. Durée : de quelques minutes… à de plus longues recherches !

(LE) CHEVALIER GRIMPEUR code 16806 (Kosmos, 2 à 4 jrs, à partir de 5 ans)

Dans ce jeu coopératif, les joueurs essaient de délivrer une princesse prisonnière. Son geôlier la séquestre sur la terrasse supérieure d'une tour. Les enfants aident un chevalier communautaire à grimper jusqu'à la princesse tandis qu'un magicien tente de les en empêcher. A chaque tour de jeu, une carte illustrant une clé de forme particulière est dévoilée et les joueurs tentent de trouver sa réplique parmi 24 modèles éparpillés sur la table. Comme tous se ressemblent, il faut avoir un bon œil pour trouver la clé indiquée. Mais pourvu qu'un seul joueur la trouve, le groupe est bénéficiaire de cette victoire et le chevalier, en s'agrippant à une corde, monte d'un cran le long du mur de la tour. Si personne ne l'a trouvée, c'est le magicien – l'ennemi communautaire - qui progresse en s'accrochant à une corde sur un autre mur. Durée : 15 minutes

LES COLONS DE CATANE JUNIOR 16656 (Filosofia, 3 à 4 jrs, à partir de 7 ans)



Surfant sur une ligne parallèle au jeu des adultes, le jeu transforme les enfants en pirates. Colonies et villes sont remplacées par des forteresses et des bateaux tandis que les ressources deviennent de l'or, des sabres, du bois et de la laine. Pour les obtenir, les jeunes joueurs passent par les mêmes étapes que celles qui sont prévues dans le jeu familial : lancer le dé (un seul) et récolter des ressources sur les îles attenantes à leurs forteresses, procéder à des échanges pour obtenir les ressources qui leur manquent et enfin construire des bateaux afin de pouvoir construire de nouvelles forteresses. Très proche de Catane tout en le simplifiant, cette boîte junior respecte réellement l'esprit original et ouvre pour les plus jeunes joueurs le trop rare créneau de la négociation. La règle est plus affective en transformant, par exemple, les cartes événements en carte « coco » : un animal sympathique au service de tous qui donnent des coups de mains inespérés ! Durée annoncée : 35 minutes.

✶ COCOTAKI code 7751 (Amigo, 2-10 jrs, dès 5 ans, familial) ©

Ce jeu de cartes combine avec succès des éléments glanés dans Uno, Speed et d'autres bons jeux qui font leurs preuves depuis longtemps. L'ambiance devient rapidement endiablée car, dans certains cas, il faut crier le cri de l'animal, dans d'autres pas et dans d'autres encore *Cocotaki* à la place de *Cocorico !* Le jeu se joue par paliers. Au début, on se contente de règles simples… puis rapidement on y ajoute des tours d'ânes et autres bêtises qui sèment la bonne humeur. On y joue autant entre enfants qu'entre adultes en se demandant tout de même, vers l'aurore, si c'est un joueur qui vient de crier ou vraiment un coq qui signale que la nuit va finir ! Durée : 10 à 30 minutes

COCCINELLES PARTY **code 13137 (Selecta, 2 à 4 jrs, à partir de 4 ans)**

Nous regrettions l'absence de Monte Rolla. Voici COCCINELLES PARTY pour le remplacer. Mais, à vrai dire, il n'atteint pas la qualité du jeu qu'il remplace. Sur un plateau formé de deux pentes, les « billes coccinelles » escaladent le jardin et en suivent des itinéraires courbes pour atteindre une mar où elles veulent se désaltérer. En chemin, elles se régalent de gros légumes autour desquels il n'y a pas toujours assez de place. Dans un tel cas, la coccinelle se laisse rouler et le sens de la pente l'amène évidemment plus avant ou plus arrière. Comme dans Monte Rolla, les billes qui se rattrapent, jettent la précédente dans la nature et parfois très en arrière.
En comparaison de Monte Rolla, nous éprouvons un certain inconfort à devoir construire le plateau lors de chaque nouvelle partie. Durée : 15 minutes

COT COT PANIK
code 9087 (Djeco, de 1 à 2 joueurs, à partir de 6 ans)

Chacun des deux joueurs dispose d'un plateau personnel quadrillé de 16 cases. Les joueurs sélectionnent un défi de leur niveau (trois niveaux différents) et placent les poules et le renard sur les cases correspondant au défi. Ils disposent également de barrières (courtes et/ou longues). Au signal, ils essaient de créer des enclos qui isolent les poules du renard tout en respectant une des règles de base : dans chaque enclos doit se trouver le même nombre de poules (une ou deux). Voilà de quoi mettre au défi les têtes chercheuses… en signalant que ce jeu peut naturellement se jouer tout seul !

✶✶ DANSE DES ŒUFS code 9234 (Haba, 6ans-adultes, 2 à 10 jrs)

Une réussite incontournable dans les jeux d'ambiance et d'animation. Et qui a dit que c'était un jeu pour les enfants ? Ce l'est assurément… mais vous les adultes, empruntez-le à volonté pour semer une ambiance de folie dans vos propres groupes. On y collectionne des œufs sous le menton, entre les genoux, dans le creux des coudes et sous les aisselles. Et ce serait encore facile si le jeu nous laissait immobiles : mais il faut réagir, courir derrière un œuf, faire le tour de table… Ultra simple, ultra efficace. 7 œufs en caoutchouc qui ne manquent pas de rebond, un œuf en bois, 2 dés, une règle simple et du bonheur à volonté. De 3 à 6 joueurs. Dès 5 ans. Durée : 15 minutes

LES DOIGTS MALINS code 4812 (6 à 11 ans, 2 joueurs)

Un excellent jeu qui se joue du bout des doigts. A travers des trous, nous poussons des boules pour qu'elles se déplacent et se rangent dans d'autres trous. Nous cherchons, en fait, à réaliser un modèle donné sur une carte. Une sorte de mosaïque en quelque sorte… Dès que la technique (facile à comprendre) est acquise, nous pouvons nous installer dans le jeu. Le matériel comprend 2

plateaux et une trentaine de cartes qui permettent à deux joueurs de se mesurer. Une carte est tirée au hasard et chaque joueur tente d'en réaliser sa configuration plus rapidement que l'autre. Ah ! les doigts qui poussent, changent de place, soulèvent, reviennent en arrière… Un jeu entre la patience et la fébrilité. Un excellent jeu de voyage pour occuper des enfants dans une voiture. Durée : quelques minutes

✶✶ **L'ESCALIER HANTE code 9499 (6 ans – familial, 2 à 6 jrs, DREI MAGIER) ©**

Fonctionnant comme Husch Husch, ce jeu se taille pourtant un part de différences sous trois aspects.

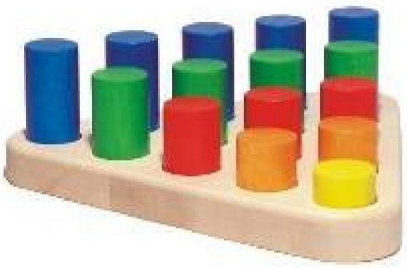
Le premier tient au design très réussi, lui-même doublé par une petite prouesse technique. Les fantômes sont superbes (en bois !) et emportent avec aisance les pions qu'ils capturent magnétiquement. Le second vient du fait que les pièces ne sont pas communautaires même si, durant la seconde partie du jeu, elles peuvent être manipulées par tous les joueurs. Le troisième est le résultat ludique de cette dernière caractéristique : les inversions qu'on crée sur l'escalier ont surtout pour but de ralentir les adversaires. Mais c'est un jeu dangereux pour ceux qui ont un trou de mémoire car il n'est pas rare de faire ainsi gagner un adversaire !

Durée : 15 minutes

✶✶✶ **L'ESCALIER A FICHES**… ***ou le bonheur des petits enfants***

code 92 (Haba, 8 mois-3 ans)

Asseyez le petit enfant devant ce jouet et le voici qui s'y intéresse, tente de sortir un cylindre, le met en bouche et le jette : une opération qu'il peut répéter 25 fois de suite puisqu'il y a 25 cylindres. Ne vous arrêtez pas aux grandeurs et aux couleurs (acquisitions qui se fixeront après 2 ans) et choisissez-le dès ce jeune âge (8 mois-1 an) pour toutes les ouvertures ludiques qu'il permet, avec ou sans l'adulte : glisser un rouleau de papier toilette sur un cylindre et faire des « coucou-caché », empiler et casser, transformer en glaces aux parfums divers, créer une table en dotant le plateau de 4 pieds égaux… Construit en hêtre solide, ce jouet s'inscrit en droite ligne dans la traduction Froebel (pédagogue du début des années 1800) et se combine plus tard avec les blocs en bois. Un jouet simple qui ouvre la voie royale à ce dont l'enfant a besoin pour grandir : un matériel simple à manipuler mais infiniment riche à investir et à interpréter. Haba nous en donne une version plus intéressante que les versions *bon marché* qu'on peut en trouver car la profondeur des trous sert l'apprentissage de la verticalité, le poids la stabilité et le diamètre la grosseur idéale pour les mains d'un petit enfant.



ALTERNATIVE A L'ESCALIER A FICHES :

L'ESCALIER TRIANGULAIRE code 12322 (BAJO)

Même qualité, en hêtre massif, fabrication européenne.

Prix de vente : 30 euros !

ELASTRO

code 9909 (Holz Hoerz, 2 à 4 joueurs, à partir de 5 ans)

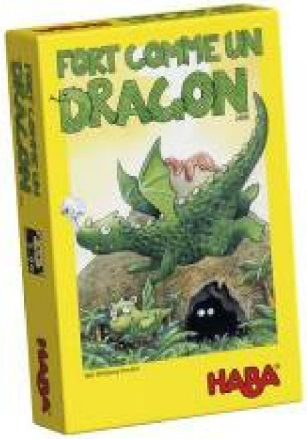
A partir d'un élastique qui fait le tour du jeu, les enfants projettent des palets vers une cible et tentent de placer au mieux les pions de leur couleur. Un jeu simple et plein de plaisir pour les moins de 10 ans. Renseignements dans la partie sur les jeux surdimensionnés.

✶✶ EST-CE QUE LES COCHONS PEUVENT VOLER ? code 9754 (Kosmos, 2 à 4 joueurs, à partir de 5 ans, familial)

Un formidable jeu – méconnu – qui nous apprend mille et une choses sur soixante animaux. Sur la table, 18 caractéristiques possibles sont étalées : vit la nuit, a 6 pattes, a des antennes, pond des œufs, a une carapace, etc. Lorsque tous les enfants sont prêts, une carte « animal » est posée sur la table. Chacun cherche au plus vite les caractéristiques qui lui correspondent et posent ses trois jetons sur ce qu'il pense juste. Jeu de vitesse car chaque critère ne peut être choisi que par un seul joueur. Au moment de la vérification, chacun découvre avec joie ce qui est juste, avec étonnement ce qui faux, avec surprise ce qui surprend… et les points gagnés ou perdus sont notés sur une piste où progressent et reculent les pions cochons des joueurs. D'une partie à l'autre, on enrichit sa connaissance de la nature. Les animaux sont bien choisis et nous promènent dans l'univers du crapaud, de la coccinelle, de l'hippocampe et d'autres figures du monde animal souvent mal connues. Durée : 20 minutes

EXTENSION : 50 nouveaux animaux code 18034 : 14 euros

FORT COMME UN DRAGON code 11286 (2 à 4 jrs, 5 ans-familial, Haba)



Proche de Pique plumes, ce petit jeu de poche ajoute à la poursuite que se mènent les dragons des astuces nouvelles. Le système de progression par mémoire (j'avance si je connais la cachette du motif où stationne mon dragon) est plus rapide mais présente, en revanche, le risque de devoir reculer à cause de dragons pirates qui se plaisent à surprendre les petits joueurs. Durée : 20 minutes

✶ FINDEVIER code 16748 (Steffenspiele, 2 à 4 joueurs, dès 5 ans)

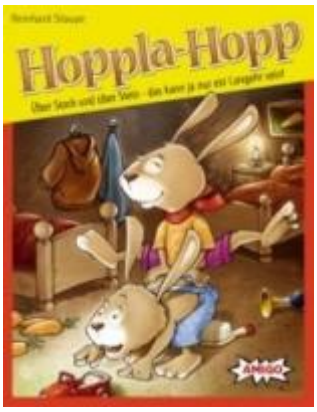
Dans ce jeu, chaque famille compte 4 animaux : 4 renards, 4 lièvres, 4 hérissons… Le cercle des animaux qu'on voit laisse donc entendre que certains se cachent. Si vous ne voyez, par exemple, que deux renards, c'est que deux autres sont cachés. Le jeu sera précisément de les découvrir. Lorsqu'une carte est tirée, elle désigne la famille qu'il faut réunir et le joueur retourne une des cartes du cercle en espérant découvrir un des animaux qui manquent à l'appel. Les cartes sont illustrées recto-verso et lorsqu'un animal disparaît, un autre apparaît. Chaque fois qu'un joueur trouve un animal, il reçoit un point sous forme de rondin coupé dans une vraie branche. Vous verrez : c'est superbe et ces pièces naturelles donnent une ambiance délicieuse au jeu. Mieux : lorsqu'un enfant trouve le dernier membre d'une famille, il reçoit un rondin + la carte qui a provoqué la recherche. Durée : 15 minutes.

✶HAPPY FARM code 16726 (Beleduc, 4 – 6 ans, 2 à 4 joueurs

Chaque joueur est un fermier qui désire acheter un tracteur. Mais un tracteur, ça coûte très cher et le seul moyen pour le payer, c'est de vendre deux vaches. Encore faut-il les avoir ! Les joueurs progressent donc sur les cases du parcours et obtiennent, de ci de là, des poules et des cochons. Dans les fermes qu'ils croisent en chemin, ils peuvent les échanger en respectant les lois qui sont affichées sur des panneaux en bois : 3 poules valent un cochon et 3 cochons valent une vache. Basé sur le troc et des notions de calculs simples, Happy Farm plaît beaucoup aux enfants et a été récompensé par différents prix en Allemagne et en Autriche. Plateau et figurines en bois. Durée : 15 minutes

HOPPLA HOPP code 4634 (Amigo, 2 à 6 jrs, 5 ans – familial)

Découvrez comment votre mémoire peut sauter ! On aligne les motifs en ligne et, après les avoir observés, on cache les 2 premiers motifs. Et c'est parti ! Nommez le premier motif qui est caché et si c'est juste, déplacez le cache jusqu'au premier libre (c-a-d le 3ème dans la ligne) en retenant ce que vous cachez. Nommez à présent le second motif et si c'est juste, déplacez le cache sur le 4ème motif de la ligne, en retenant encore et toujours ce que vous cachez. Nommez ensuite le 3ème motif et si c'est juste, déplacez le cache sur le 5ème motif… Etc. Qui donc, en sautant de cette manière, arrive le premier au bout de la ligne ?



✶✶ JEU DE PECHE – code 1396 – dès 2 ans

Quel est l'enfant qui n'aime pas pêcher ? Depuis 25 ans, nous construisons un jeu de pêche que plusieurs prix belges ont récompensé. Deux plaques qui s'assemblent comme 2 pièces de puzzle et dans chacune, en encastrement, 7 poissons en 7 couleurs. En bois, solide, bien verni. Pêcher, remettre en place, employer le dé couleur et plein d'autres idées pour des animations. Grandeur : 40 x 30 cm. Les poissons se pêchent par aimantation et 2 cannes sont livrées avec le jeu. Des cannes de rechange sont disponibles.

LES 6 JEUX DE PETIT CORBEAU

Code 384 (Kosmos, 2-4 jrs, à partir de 5 ans)

Infatigable, le petit corbeau se prête au jeu des enfants. De jolies cartes superbement illustrées nous permettent de jouer des jeux très divers qui nous emmènent dans l'univers de ses amis : le lièvre, le sanglier, le renard, l'ours et le mouton… Ensemble nous jouons au jeu des familles, au mémory et à bien d'autres parties de plaisir ! Délicieux !

✶ JEU DE FAMILLE DICK BRUNA code 164 (Ravensburger, 3 à 5 jrs, à partir de 4 ans)

Ce jeu de familles se différencie des autres par deux caractéristiques. La première tient à la grandeur des cartes. Elles sont légèrement plus grandes que des cartes normales, ce qui facilite la prise en main. La seconde vient de la conception des cartes. Au- dessus de chaque illustration, des pictogrammes très clairs permettent à

l'enfant de voir les autres motifs de la famille. Ainsi, par comparaison avec ce qu'il possède déjà et par déduction ensuite, il ajuste ses questions avec précision. Durée : 15 minutes

1 2 3 NIMAUX ! (Asmodee, 2 à 6 joueurs, à partir de 5 ans)

12 figurines en plastic entourent la carte qui va être jouée. Cette carte quelques animaux. Observez-les bien ! La carte est à présent retournée. La nouvelle image montre moins ou plus d'animaux. Lesquels ? Pour répondre, il faut saisir la ou les figurines des animaux correspondants.
En réalité, les couleurs des animaux en plastic n'est pas exactement les mêmes que celles des illustrations. Il faut donc apprivoiser le jeu et travailler sur son sens des formes.

LE JEU DES NAINS code 5103 (selecta, 3 ½ à 6 ans, 2 à 8 joueurs)

En lançant 3 dés, on obtient trois couleurs. En regardant bien les cartes, il y a justement un nain qui s'est habillé avec ces trois couleurs. Lequel ? Jeu d'observation… ou de rapidité avec les plus grands. Simple, beau, riche… Durée : 10 minutes

✶ GRAND JEU DES BILLES 180 billes de diamètre 3 cm – code 11155 (SINA, 3 – 10 ans)

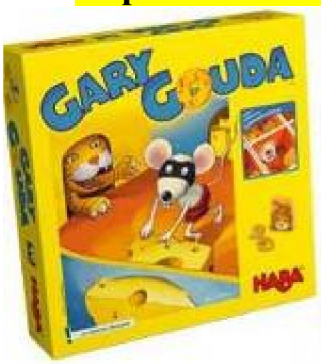
Alors que les adultes se demandent « *à quoi ça sert ?* » , **les petits enfants s'en donnent à cœur joie en prenant à pleines mains toutes ces billes qui permettent d'empiler, de faire glisser et de composer de très jolies mosaïques**.
L'abondance et la beauté du matériel étonne : 18 couleurs et 180 billes qui se rangent parfaitement dans les 2 tiroirs que contient ce petit « meuble » fabriqué avec soin. Outre les jeux libres, on y joue facilement à 2 ou à plus à l'étoile chinoise et au solitaire. Construit par une firme allemande très attentive au développement des jeux simples – dans la ligne des blocs en bois -, ce jeu fait partie de choix « audacieux » que pourrait faire avec raison une collectivité qui veut semer du beau et du créatif. Ne sommes-nous pas là pour témoigner que, dans un monde surchargé de jouets et de gadgets, le plus simple suscite encore la joie et l'émerveillement des plus petits et des plus grands ? Davantage de détails dans la partie consacrée aux jeux surdimensionnés. De toute beauté ! (en disponibilité : des billes de rechange)

✶ GRAND JEU DES BOULES code 12915 (Sina, 1 à 3 ans)

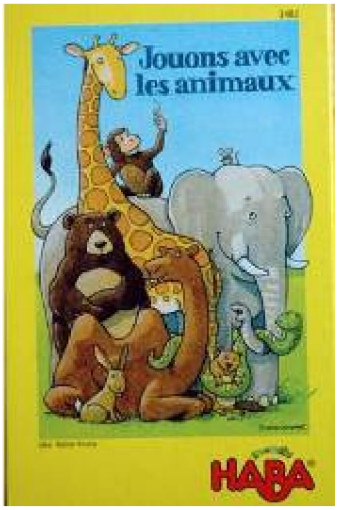
Directement inspiré du jeu des billes, ce modèle s'adresse aux enfants de moins de 3 ans. Les boules ont un diamètre de 6 cm et ne peuvent donc pas être mises en bouche. La construction du jeu a été adaptée à ce qu'aime en faire un petit enfant : prendre en main, pousser dans une rigole et surtout mettre dans des trous. Aux quatre coins, l'enfant trouve précisément un trou dans lequel il peut faire disparaître les boules. Celles-ci tombent à l'intérieur du jeu et sont conduites par un plancher en pente vers la sortie qui peut être fermée par un bouchon lors des transports. Matériel allemand construit par une des firmes productrice de matériel Froebel. Boules de rechange disponibles.

(Nous pouvons vous donner des adresses de ludothèques qui apprécient énormément ces deux jeux hors norme…)

GARY GOUDA (Haba, 2 à 4 joueurs, à partir de 5 ans) (sous réserve de disponibilité. Edition peut-être arrêtée…)



Gary Gouda est de nouveau à la chasse au fromage et aucun morceau n'est à l'abri sur son passage. Mais avec chaque morceau de fromage que la souris récupère, le risque de rester coincée dans les trous de souris est de plus en plus grand. Elle n'arrivera au but que si elle fait bien attention à la taille des trous de souris par lesquels elle passe et à condition qu'elle ne tombe pas entre les pattes de Kiki le chat ! Qui pourra aider Gary Gouda à trouver le meilleur chemin et à récupérer le plus grand nombre de morceaux de fromage ?



✶✶ JOUONS AVEC LES ANIMAUX code 6022 (Haba, 2 à 6 jrs, 4 ans – adultes)

Et vraiment il y a de quoi jouer ! Deux jeux différents dans une même boîte. D'abord un mémo jeu classique car la capture des cartes, selon les animaux, se fait parfois par 1, parfois par 2, parfois par 3 et parfois même par 4 cartes à la fois, avec des formes en lignes droites mais parfois aussi en L ou en carré. Le second jeu est encore meilleur : un jeu d'observation et d'adresse où il s'agit d'attraper le bon gardien quand un des animaux qu'il surveille est totalement visible. Excellent

Une expérience ? En 2012, j'ai marché 150 km au Togo, de Atakpame jusqu'à la frontière ghanéenne. Sans guide, sans carte, sans boussole. Mais avec ce jeu précisément dans mon sac à dos. J'ai fait jouer de nombreuses personnes dans les villages. Et la joie s'allumait. En retour, je recevais souvent un bout de chemin avec des enfants ou des ados qui me montraient les sentiers justes dans la forêt. Je ne me suis jamais perdu et je suis bien arrivé au Ghana.

KANG-A-ROO code 14225 (ancien Kango)

(Piatnik, 2 à 6 jrs, à partir de 6 ans)

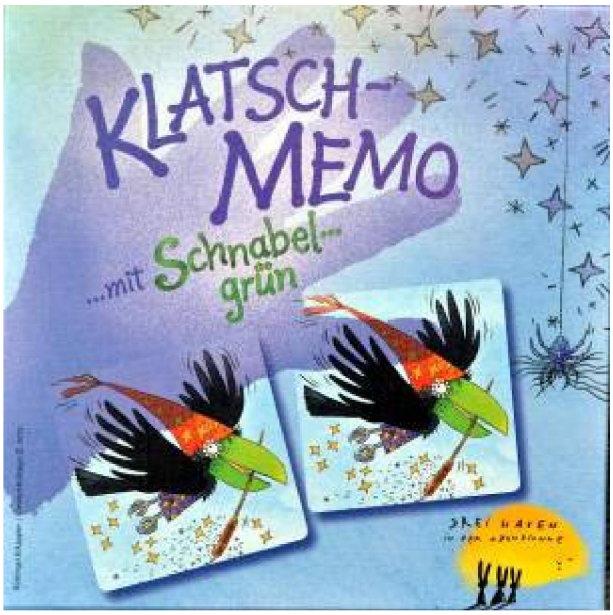
Ah ! le revoilà… ce jeu extrêmement simple mais qui convient à tant de familles ! Parfait pour ceux dont il faut

ouvrir une porte dans le domaine des jeux. Règle ultra simple et rebondissements garantis. En jouant des cartes, on gagne les kangourous correspondants. Il y en a 11 en 11 couleurs différentes. Si le kangourou n'est plus disponible au centre de la table, on le vole simplement chez celui qui l'a précédemment attrapé. Bien sûr, ce dernier peut se défendre en présentant une carte de la couleur du kangourou ; et l'autre peut encore en sortir une autre… Cela donne une bataille parfois surprenante. Un jeu simple mais un brin de mémoire et du bon sens font qu'on ne joue pas ses cartes n'importe quand ! A partir de 5 ans, 2 à 8 joueurs. Durée : 10 à 15 minutes

KLATSCH MEMO code 14549

(Drei Raben, 2 à 6 jrs, dès 4 ans)

Les 62 cartes sont posées faces cachées sur la tabl. Une à une, elles sont retournées et font apparaître un des 32 motifs. Toute carte retournée reste face visible. Dès que deux cartes semblables sont visibles, les joueurs s'empressent d'y plaquer leurs mains. Une seule main par joueur et pas carte, ce qui signifie qu'un joueur peut se servir de chacune de ses mains pour une carte différente. Ainsi les motifs apparaissent, ainsi les mains s'abattent. S'il y a confusion, la main la plus basse l'emporte. Les cartes gagnées forment des trophées. La partie s'arrête lorsque le parterre des 62 cartes a été emporté ! Le nouvel éditeur DREI RABEN séduit par ses très belles illustrations, y insérant un petit personnage cocasse : un corbeau avec un bec vert. Il faudra d'ailleurs en tenir compte pour prétendre à la victoire, certaines cartes gagnées ayant plus de poids que d'autres ! Durée : 10 minutes.



LAPIN ET MAGICIEN (Smartgames, 2 ½ - 5 ans)

Tout pour nous émerveiller et d'autant plus si nous regardons l'enfant qui se mesure aux défis de ce jeu. Une image est posée sur la table et le petit enfant essaie d'obtenir une perspective semblable en positionnant les blocs, la caisse et le lapin. Au début c'est très simple : dans la caisse, à l'endroit ou à l'envers. Avec toujours une pointe d'humour car les oreilles dépassent ou le sourire enjoueur du lapin apparaît dans une fenêtre. Très rapidement un 3ème et un 4ème éléments entrent en jeu. Ils sont à poser à plat ou debout, sous le lapin ou devant. Puis sautez les cartes et étonnez-vous devant la 4ème niveau, celui qui vous fera chercher comment ce lapin parvient à ne montrer que des fragments de son corps en se plaçant adroitement entre les

blocs et la caisse. C'est magnifique ! Il est évident que les défis du jeu ne pourront tous être résolus immédiatement car l'intelligence requise d'un casse-tête à l'autre nécessite une croissance de l'enfant sur plusieurs années. On utilisera donc ce fabuleux casse-tête de manière pondérée, en le faisant disparaître et réapparaître au fil d'une croissance qui court de 2 ½ à 5 ans. JEU DE L'ANNEE 2013 en Belgique

LA MEMOIRE DES EMOTIONS code 12745 (Plan Toys, 2 à 6 jrs, à partir de 4 ans)

Produit en Planwood par la firme Plan Toys de Thaïlande, ce jeu est né d'un dialogue avec les grands-mères des villages. Il promeut l'expression des émotions et des sentiments. Mais là où de nombreux jeux se contentent d'en citer 4 et parfois 7, le jeu thaïlandais en illustre 12, ce qui permet des nuances entre l'étonnement, la frayeur et la stupéfaction ; entre le dégoût et la jalousie ; entre la joie et la satisfaction…
Le jeu peut se jouer sur trois niveaux différents. D'abord comme un jeu de mémoire, ce qui suppose d'apprendre à reconnaître les schémas qui expriment les différents sentiments. A noter que les pièces légèrement recourbées se prêtent bien à la saisie par les doigts.

Un second niveau est de relier certains sentiments ou certaines émotions à la vie des enfants. Est-ce que moi aussi je suis parfois triste ou en colère ? Angoissé ou effrayé ?
Le troisième niveau ouvre la porte des solutions en évoquant des outils qui peuvent nous aider. Sur ce registre, les enfants seront stimulés pour trouver des ressources par eux-mêmes.
Chez Casse-Noisettes, nous avons investi de deux manières dans ce jeu : d'abord en lui ajoutant une règle car celle d'origine est plus ou moins inexistante. Ensuite, en réalisant un disque en langue française avec les différents visages et les sentiments qui leur correspondent.
L'éditeur ne s'est pas soucié de ce détail car seul le disque équivalent en anglais est disponible. Le disque en français que vous trouverez dans nos boîtes est imprimé sur un carton plastifié et peut être manipulé sans risque d'être abîmé ou froissé. Ce « plus » explique que notre prix n'est pas aligné sur celui du marché européen qui ne propose qu'une version anglaise.

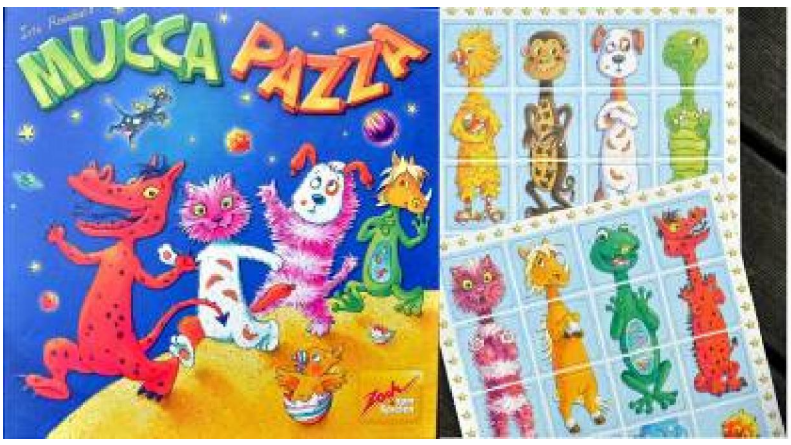
LES ECUREUILS JARDINIERS code 15335 (Haba, 2 à 4 jrs, à partir de 4 ans)

4 jolis écureuils en bois tiennent précieusement entre leurs pattes trois graines qu'ils font glisser dans les trous du plateau. Ainsi pourront pousser des fleurs, toutes plus belles les unes que les autres. Bien sûr rien ne va sans des arrosages réguliers – ce qui fait pousser la tige et la plante - ou la générosité du soleil – ce qui ouvre les pétales de la fleur espérée. Arrosage et ensoleillement sont dispensés par un dé tandis que l'autre permet aux écureuils de se déplacer et de gagner leur cabane quand leur travail de jardinier est fini. Un matériel délicieux, plein d'enfance et de poésie ! A partir de 4 ans ; 2 à 4 joueurs ; durée : 15 minutes

<u>LES PALETTES DE SUSIE</u> (Haba, 2 à 4 joueurs, 5 ans – 9 ans)
Belle découverte de l'arrière-saison 2013, ce beau jeu nous promène dans le jardin des couleurs et dans le domaine de l'intuition. Chaque joueur dispose d'un paravent derrière lequel il cache une gamme de 10 couleurs. A chaque tour de jeu, le dé détermine un domaine (le rêve, les aliments, les histoires, …) dont on nomme un mot. Exemple : vacances ou bijoux ; gâteau au chocolat ou tarte aux fraises ; le petit chaperon rouge ou le Seigneur des anneaux. Derrière son paravent, chacun sélectionne les trois couleurs qui expriment le mieux le mot annoncé et les placent sur sa petite palette. Les paravents sont ensuite retirés, les palettes comparées… et tous ceux qui ont fait des choix communs avancent d'un certain nombre de cases sur un parcours joliment figuré par des crayons. Ainsi pour le chaperon rouge, des joueurs auront vraisemblablement choisi le rouge en commun. Mais quelles deux autres couleurs ? Nous aimons bien les jeux de choix convergents ; ils sont dans la ligne de l'excellent DIXIT que nous vous conseillons de découvrir entre adultes (section des jeux familiaux). L'auteur a même ajouté une variante coopérative pour 2 joueurs. <u>Durée : 20 minutes</u>

<u>LE VOLCAN AUX RUBIS</u> (Haba, 2 à 4 joueurs, à partir de 7 ans)
Avec un matériel magnifique et un volcan en métal qui domine le plateau, l'éditeur Haba nous entraîne dans un jeu de dragons qui collectent des pierres précieuses. Au moyen de deux dés, les dragons de chaque joueur suivent un parcours circulaire divisé en zones. Dans certains cas, les chevaucheurs de dragon (les joueurs), peuvent ramasser ces pierres et particulièrement les rubis rouges qui vaudront des points de victoire. Ces pierres sont crachées par un volcan : une pièce magnifique, en métal, qu'on remplit régulièrement lors des tours de jeu. Jusqu'au moment où les dés provoquent une éruption. On soulève alors le col du volcan, ce qui entraîne le jaillissement de toute une série de pierres qui roulent sur le plateau.

<u>MUCCA PAZZA</u> code 14646 (Zoch, 2 à jrs, à partir de 4 ans)
L'arrivée d'animaux extra-terrestres sur notre planète n'est pas top ! La vache Mucca Pazza a appuyé sur le mauvais bouton et toutes les têtes, les corps et les pattes ont été mélangés. Un cacatoès avec un ventre de cochon et des pattes de singe, ça fait rire… mais nous voulons malgré tout remettre de l'ordre dans ce bazar ! Durant la partie, les animaux vont devoir être reconstitués en alignant correctement sur les trois rangées horizontales du plateau leur tête avec le corps et les pattes qui leur correspondent. 10



objectifs sont posés sur la zone d'atterrissage et ce sont précisément ces animaux-là qui doivent d'abord être recomposés. Le joueur dont c'est le tour pousse trois fois une ou différentes rangées. Les cartes de la rangée glissent ainsi vers la gauche ou la droite et s'alignent sur d'autres pattes et d'autres têtes. Si, de cette manière, un joueur parvient à réunir les trois éléments d'un animal recherché, il gagne la carte « objectif » correspondante. Il dispose également de 3 étoiles en bois qui lui permettent d'ajouter une quatrième poussée quand il en tirerait un avantage. Fonctionnant sur un système adoré par les enfants car teinté d'humour, ce jeu s'adresse aux joueurs dès 6 ans mais peut être adapté avec justesse à des enfants dès 4 ans : dans ce cas, on réduit la grandeur du plateau et les cartes « objectifs » ne sont pas utilisées. Durée : 15 à 20 minutes.

MON PREMIER LYNX n o u v e l l e v e r s i o n code 3100 (EDUCA, 1 à 5 jrs, à partir de 3 ans)

Un jeu d'observation qui s'est taillé une excellente réputation, prouvant que les recettes les plus simples donnent beaucoup de plaisir. La recette du grand lynx est reprise et une superbe tarte, en quatre morceaux, étale ses multiples motifs devant les jeunes enfants. L'enfant tire une carte dans la réserve, la montre à tous et chacun cherche à être le premier à poser son doigt sur l'image correspondante du plateau. Bien sûr, avec vos plus jeunes, vous pouvez supprimer le critère vitesse et permettre à chacun, tour à tour, de trouver l'objet sur le plateau. Le plateau étant coupé en quatre morceaux, ceux-ci peuvent être permutés pour éviter « de toujours trouver au même endroit ».. Durée : 15 minutes.

✶ MONZA code 6078 (Haba, 2 à 4 joueurs, 5 à 8 ans)

Les trésors se cachent parfois dans les petites boîtes. Et même si la course automobile est un thème qui ne vous parle pas, goûtez à Monza. Un système simple de progression par couleur permet de faire vrombir son moteur, de dépasser par la droite ou par la gauche et de foncer vers la victoire. Celui dont c'est le tour, lance 6 dés et regarde dans quel ordre il va les utiliser pour gagner de la piste et avancer le plus possible sa voiture. Un jeu qui dépasse les simples jeux de couleurs, avec l'impression réelle de donner des coups d'accélérateur et de faire des queues de poisson autorisées. Durée : 15 minutes

MES PREMIERS JEUX : COULEURS et FORMES code 13553 (haba 3362, de 1 à 3 joueurs, dès 2 ans)

Un dé pour les couleurs, un dé pour les formes : qu'est-ce que votre petit enfant est déjà capable de reconnaître ? N'allez pas trop vite et attendez quelques mois avant de combiner les deux dés. Son plaisir, c'est de prendre des formes et de voir si elles rentrent dans les trous des 3 plateaux. Pour lui, loin des soucis géométriques, ce sont des fleurs et des papillons qui apparaissent ! Quand on y joue à plusieurs (jusque 3 joueurs), le mécanisme s'apparente à un loto que chacun complète. En s'inspirant d'autres jeux (Le Verger, le Quips), il est alors facile d'introduire une règle de coopération : celle d'offrir aux autres une pièce dont je n'ai plus besoin.

MES PREMIERS JEUX : RECONNAISSANCE TACTILE code 12924 (haba, 1 ou 2 joueurs, dès 2 ½ ans

Découvrez d'abord le très beau matériel avec votre enfant. Touchez et nommez les fruits, le morceau de fromage, les légumes… Caressez la fourrure du mouton.

Vient ensuite un jeu qui s'appelle « Qu'a mangé le mouton ? ». Il existe une paire de chaque aliment (6 paires en tout). La moitié de chaque paire est mise dans le sac. Tandis qu'un enfant ferme les yeux, quelqu'un tire une pièce du sac et la glisse dans le ventre du mouton. L'enfant qui fermait les yeux, les ouvre et tâte le mouton pour reconnaître la forme de l'aliment qui s'y trouve. Quand il pense la reconnaître, il prend la pièce semblable sur la table. Après vérification, si c'est juste, il reçoit un trèfle. Sur cette idée de reconnaissance tactile, un second jeu est proposé et vous serez certainement inspiré d'en inventer d'autres avec un si beau matériel ! Durée : 10 minutes

MERLINZINZIN code 18248 (LCD, 2 à 6 joueurs, à partir de 7 ans) Nombreuses distinctions en France et en Belgique

Dans la forêt de Brocéliande, un horrible chat court derrière les pions des enfants. Comment lui échapper sinon en s'entraidant ? Le chat est symbolisé par un sablier qui avance d'une case chaque fois qu'il a fini de s'écouler. Or s'il rattrape la figurine la plus en arrière, les enfants perdent tous ensemble le jeu. Ce jeu coopératif est très actif puisque le dé lancé indique la manière dont on va se servir d'un galet plat sur un petit plateau extérieur : en le lançant ou le laissant tomber d'une quinzaine de centimètres, en le poussant du bout du doigt ou en soufflant dessus, en le faisant glisser ou en l'envoyant comme un mini-frisee. Le joueur actif cherche à l'envoyer sur une des neuf cases dont il veut activer le pouvoir. Ces pouvoirs sont divers, permettent d'avancer un pion, de ralentir la progression du sablier, d'emprunter un raccourci… Ce jeu remplace YAKARI qui était en édition allemande. Il présente le même canevas sur un thème différent, en améliorant la visibilité du dé.

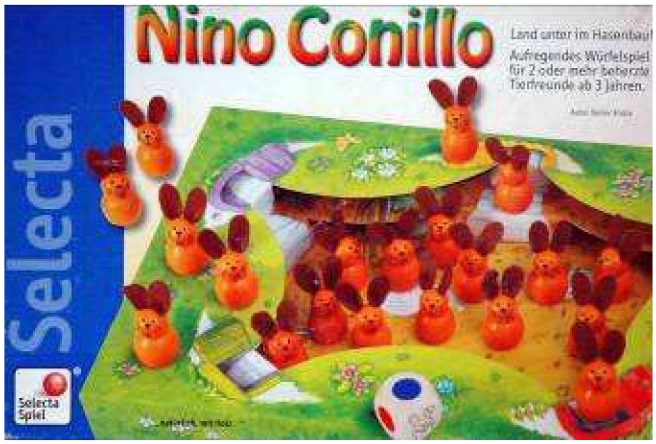
✶ MA PREMIERE PYRAMIDE DES ANIMAUX haba 4765 (Haba, 1 à 6 joueurs, à partir de 3 ans)

Une excellente boîte proposant trois jeux d'empilement. Dans ***Monte sur mon dos***, une prairie à trèfles, posée au milieu de la table, est entourée de 9 jetons « soleil ». Chacun d'eux révèle, au fil de la partie, un animal en bois (cochon, poule, vache, lapin) que l'enfant doit ajouter sur la prairie. Celui-ci doit être posé sur le dos du précédent et l'enfant gagne le jeton soleil si l'animal qu'il pose n'en fait pas tomber d'autres. Dans ***Escalade d'animaux***, une seconde prairie apparaît et, selon les indications du dé, les animaux doivent être empilés sur la prairie à trèfles ou la prairie à fleurs. Heureux sont ceux qui jouent à la suite d'un joueur plus maladroit ! Enfin, dans ***Qui courra plus vite ?,*** la coopération s'en mêle et les enfants tentent de réussir à empiler tous les animaux avant que le lapin n'ait rejoint en dix bonds la prairie à fleurs. Les gros animaux en bois se calent bien les mains des petits enfants et une bonne dose de concentration est requise pour qu'ils ne glissent pas les uns sur les autres.

MYSTERIEUSE ETOILE FILANTE code 18070 (Drei Magier, 2 à 4 jrs, à partir de 6 ans)

Ce jeu est une autre présentation de Klickado. L'étoile qui se forme tout au long de la partie naît de l'adresse des joueurs. Accrochée à une barre métallique, le cœur d'une étoile n'attend que ses rayons ! Chaque joueur, à tour de rôle, y accroche les baguettes jaunes dont il a reçu une certaine quantité en début de partie.

Ces rayons en bois sont en trois longueurs différentes. Les plus longues ont un point métallique qui permet de les accrocher facilement au cœur de l'étoile car celle-ci est en réalité un aimant puissant. Mais les autres ! Avec adresse, les joueurs devront les faire tenir sur la structure qui entoure progressivement la mystérieuse étoile. Cela donne un joli bouquet de filaments qui partent dans tous les sens et dont l'équilibre précaire et les mouvements inattendus concourent à créer des parties pleines de suspens. Lorsque le jeu est joué le soir, il ne faut pas manquer d'éteindre la lumière car le cœur de l'étoile est phosphorescent et donne ce petit plus qu'on aime dans les jeux ! (Durée : 20 minutes)



NINO CONILLO code 10244 (Selecta, 2 à 4 jrs, à partir de 3 ½ ans)

Un jeu d'une grande simplicité… comme il en faut justement pour les petits enfants. Un terrier est menacé par une inondation et nous sauvons les lapins en les tirant par les oreilles. Hop ! Roule le dé ! Si c'est vert, je positionne un lapin sur l'escalier vert ; si c'est rouge, sur l'escalier rouge. Et ainsi selon les couleurs. Un joueur gagne un lapin lorsque le dé tombe sur la couleur d'un escalier occupé : dans ce cas, on aide le lapin à sortir du trou et on le pose près de soi. En fin de partie, qui a sauvé le plus de lapins ? Une réussite esthétique très belle avec un côté fragile dans la conception du terrier : les enfants aiment y nicher les lapins et le carton se déchire parfois. Malgré tout, superbe ! durée : 15 minutes

OPERATION AMON-RE (Haba, 1 à 4 joueurs, à partir de 8 ans)

Quatre cambrioleurs pénètrent dans un musée égyptien et tentent d'y dérober, dans la salle centrale, le fabuleux masque du pharaon Amon-Rè. Mais le musée, en l'absence des gardiens, est protégé par de multiples barrières photoélectriques. Pourtant rien n'arrête les cambrioleurs, alias les joueurs : ils sont intelligents et tentent de trouver, code après code, celui de chaque barrière. Qui, de cette manière, sera le premier à parvenir dans la salle du trésor ?

Un itinéraire, protégé par une quinzaine de barrières électromagnétiques, mène à la salle du trésor. De manière aléatoire, chaque barrière reçoit un code en début de partie. Pour le découvrir et désamorcer l'alarme, le joueur lance cinq dés et tente de trouver dans les résultats affichés une opération mathématique dont le résultat correspond au nombre apparent sur la barrière. Pour cela, il peut additionner, soustraire, multiplier et même combiner plusieurs de ces opérations. Ainsi avec des dés affichant 7,

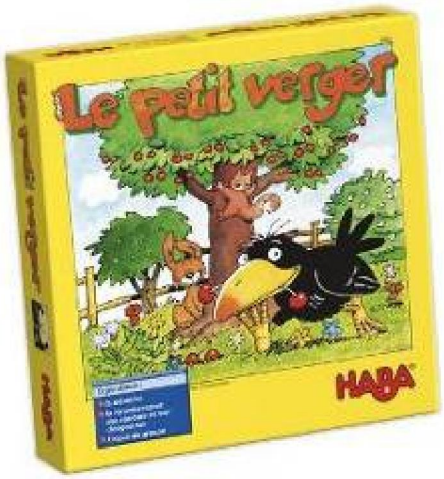
3, 1, 2 et 8, il obtiendra 19 s'il multiplie 7 par 2 et y ajoute le 3 et le 1.
Il s'attaque ensuite à la barrière suivante et relance pour cela les 5 dés. Parfois, face à lui, deux couloirs différents s'offrent à sa témérité. A lui de voir vers lequel les dés lui sont le plus favorable.
Un jeu mathématique, certainement, mais réussi tant dans son graphisme que dans le mystère qu'il nous invite à explorer au moyen de quelques dés à ordonner ! A partir de 8 ans, pour 2 à 4 joueurs.

✶✶ <u>OUDORDODO</u> code 2891 (Djéco, 2 – 4 jrs, plutôt à partir de 5 ½ ans – 7 ans)
Excellent jeu de déduction, comparable au jeu « Qui est-ce ? » mais, cette fois, avec un graphisme heureux ! Sous une des 24 cartes se cache un petit ours. Chaque carte représente une maison ayant ses caractéristiques : habitée par un chat, un poisson ou une souris, sous le soleil ou sous les nuages, avec une cheminée qui fume ou qui ne fume pas, etc. Qui parvient, en posant de bonnes questions, à trouver la maison de petit ours ? Présenté dans une boîte solide, ce jeu est une occasion merveilleuse d'apprendre à nos petits à écouter les réponses qu'on leur donne et à s'orienter en fonction de ce qui est dit. Commencez doux en ne mettant que 2 cartes et en leur apprenant bien pourquoi une carte va être éliminée et pas l'autre. Puis passez à quatre cartes… et montez progressivement le niveau : voilà qui nous convie à nous inscrire dans une stratégie de la réussite pour qu'ils puissent pleinement profiter du cadeau logique que représente un tel jeu. <u>Durée</u> : 15 minutes

<u>L'OURSON EGARE</u> code 2778 (Amigo, 2 à 6 joueurs, à partir de 3 ½ ans)
A réserver aux familles qui aiment savourer les petites choses merveilleuses. Un ourson s'est égaré dans une forêt et nous le cherchons parmi 81 cartes disposées en carré. En partant des bords, nous explorons la forêt. Si nous découvrons une route, notre progression peut continuer. Si nous découvrons un obstacle (une rivière, une montagne…), il nous faut revenir en arrière, trouver un carrefour ou tenter d'explorer la forêt à partir d'un autre bord. En chemin, nous rencontrons aussi tous les animaux qui peuplent la forêt. Autant d'occasions de nous émerveiller ensemble, de les reconnaître, de leur donner des noms et surtout de leur demander s'ils n'ont pas vu le petit ours. Ailleurs, des buissons de baies, des fleurs… autres sources de mots que nous déposons sur la nature pour la rendre plus proche des petits joueurs. Enfin, sauf exception, nous finissons par trouver le petit ours et, par les chemins que nous avons construits, nous le ramenons auprès de sa maman. Avec une règle adaptée aux plus jeunes (dès 3 ans) écrite suite à mes parties de jeu avec un de mes petits fils de cet âge.

<u>PACHISI</u> code 16436 (2 à 4 jrs, à partir de 5 ans)
Le Pachisi est la version indienne du jeu des petits chevaux. En plus beau et plus intéressant. Fabriqué en tissu et joué avec des dés baguettes, les règles, sans être plus compliquées, ajoutent des cases où les adversaires sont invulnérables ainsi que la possibilité de grouper des pions pour les faire aller plus vite.
Couleurs vives et joyeuses. Présenté dans un joli sac en tissu. 2 à 4 joueurs, dès 5 ans.

✶ (LE) PETIT VERGER code 10195 (haba, 2 à 5 jrs, à partir de 4 ans et jusque 6 ans)



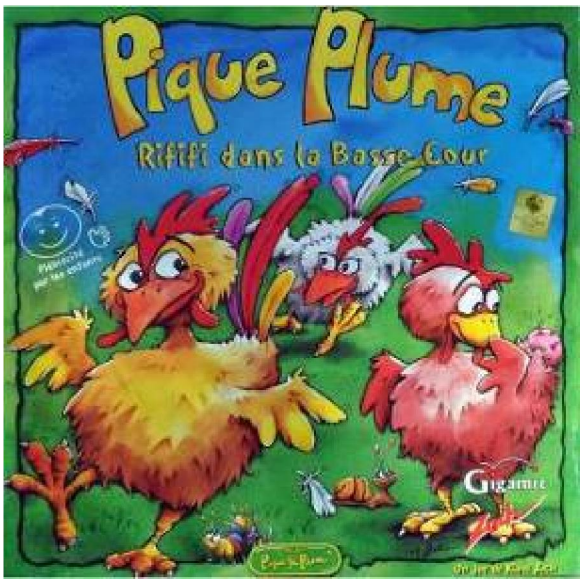
Le « petit verger » n'est pas un modèle réduit du « verger ». C'est un autre jeu sur le même thème, sensiblement plus difficile du point de vue des manipulations. Les enfants cherchent à gagner cinq paires de cerises qui sont cachées sous des cartes de fleurs. Mais ces cartes cachent d'autres motifs : celui du petit corbeau qui bondit de joie quand on le découvre et progresse d'une case vers le cerisier et un lot d'animaux endormis qui sont bien utiles quand on a de la mémoire et qu'on veut éviter le petit corbeau. Avec un plan de jeu vertical qui représente un arbre et une superbe figurine en bois qui représente le petit corbeau. Durée : 15 minutes.

✶ PYRAMIDE DES ANIMAUX code 8728 (Haba, 2-6 jrs, à partir de 5 ans)

Il existe de nombreux jeux d'équilibre mais celui est particulièrement beau. Les formes des animaux permettent de trouver des positions intéressantes quand il faut les accumuler les uns sur les autres en hauteur. La base, occupée par le dos large et généreux d'un crocodile, grandit au fil du jeu. Durée : 10 minutes

LA PLANETE DES SENS code 9675 (Haba, 2 à 4 jrs, dès 4 ans)

Nous avons 5 sens et nous avons rendez-vous pour les exercer et les affiner. Chaque enfant reçoit un mini plateau qui peut accueillir les 5 planètes de son ouverture au monde : elles seront symbolisées par 5 billes. La partie se déroule sur un plateau commun qui représente la terre. En y déplaçant un personnage, les enfants traversent avec lui différentes épreuves qui touchent à la vue, au toucher, à l'odorat, à l'écoute et au goût. Elles sont rendues possibles grâce à un matériel important qui est immédiatement utilisable lorsqu'on joue avec de jeunes enfants ou qu'on doit préparer si on opte pour les épreuves plus difficiles. On y trouve des schémas géométriques qui entraîneront une réaction de la part des enfants, une série de boîtes avec couvercles à visser qui serviront à de nombreuses expériences, une succession de matières très diverses pour les jeux sur la reconnaissance tactile. La Planète des sens se situe pourtant au-delà de ce matériel car certaines activités sont innovantes et leur enjeu est appuyé par une petite brochure qui met bien en évidence le lien entre la croissance de l'enfant et ces activités. On y parle de psychomotricité, de motricité fine et de motricité de la bouche. A titre d'exemple, une des épreuves est d'empiler dans sa bonne main une succession d'objets en bois, cette maîtrise étant en lien direct avec la précision de l'écriture. Une autre épreuve invite à comparer des poids (les boîtes ayant été remplies de volumes différents de riz). Une autre encore - rare - travaille sur la comparaison des températures (glaçons, eau froide, eau ambiante, eau tiède, eau chaude). Bien que sur un thème didactique, la Planète des sens n'est en rien un jeu d'apprentissage. On y plonge comme dans une aventure et les enfants y suivent un parcours sur lequel ils peuvent déployer leur corps et leurs acuités naturelles. La boîte indique 4 joueurs mais il serait facile d'y jouer à davantage. Durées variables



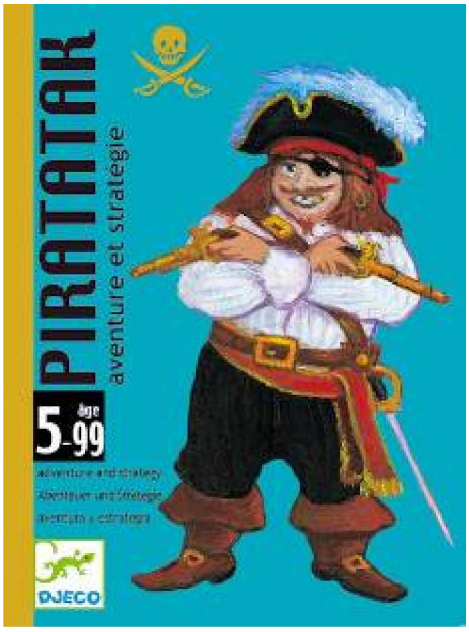
✶✶✶ PIQUE PLUMES code 2765 (Zoch, Gigamic, 2 à 4 joueurs, à partir de 5 ans et très familial)

Les trois étoiles indiquent bien un formidable jeu qui, en vingt ans, n'a pas pris une ride. Une course de poules en bois qui ne progressent que grâce à leur mémoire et tentent de se chiper mutuellement les plumes de leur toupet. Un parcours en 24 cases dont les motifs correspondent à 12 cartes hexagonales et placées, faces cachées, au centre du parcours. Pour faire progresser sa

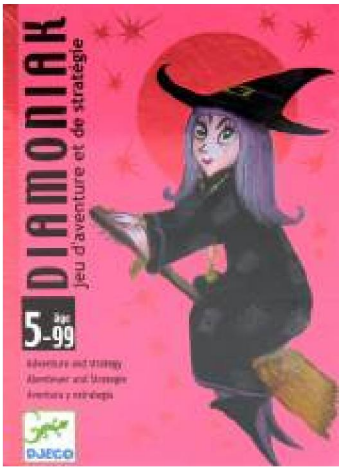
poule, le joueur doit trouver parmi les cartes hexagonales celle dont le motif correspond à la case sur laquelle il doit se poser. Et s'il la trouve, il peut continuer à progresser. Un jeu qui égalise les niveaux enfants / adultes. Un jeu drôle, pétillant, avec des rebondissements. Durée : 20 minutes

PIQUE PLUMES GEANT : code 10993
(Voir la description dans les jeux surdimensionnés : avec des pantoufles et sur des cases géantes, les enfants deviennent eux-mêmes les poules)

POMELA XXL code 16727 (2 à 8 joueurs, à partir de 5 ans)
Pomela est un drôle de jeu. Sur le principe, c'est simple : deux enfants s'entraident pour cueillir des pommes et les transporter vers un panier. Le jeu est drôle parce que les enfants ne peuvent saisir une pomme et la porter qu'en s'entraidant. Chacun dispose d'une cuillère incomplète (voyez la photo) qui n'est efficace que si son extrémité est maintenue contre l'extrémité d'une autre cuillère incomplète. Les enfants doivent donc coordonner le maintien de leur cuillère pour saisir la pomme, la soulever et la transporter. Si l'un des deux relâche la coopération, soit en s'éloignant, soit en changeant de niveau, la pomme tombe sur le sol et tout est à recommencer. Un arbre en bois accueille les belles pommes en début de partie. . Déposées dans un vrai panier, elles se transforment au fil du jeu en pots de confiture.. Durée : 15 minutes



PIRATAK (Djeco, 2 à 4 joueurs, 5 à 8 ans)
Unique en son genre, Piratatak invite chaque joueur à se construire un bateau. Lorsqu'on pioche une carte, le morceau de bateau qu'on récolte soit nous appartient (tant mieux), soit appartient à un autre joueur. Dans ce cas, on le garde aussi… car il servira de monnaie d'échange un peu plus tard dans le jeu. En effet, si un joueur veut récupérer un morceau du bateau qui lui appartient, il doit régler son achat en pièces d'or. Mais les morceaux adverses – tout comme les pièces d'or – permettent de se défendre contre les pirates qui surgissent de la pioche. On leur paie un tribut qu'ils emportent avec plaisir, à moins qu'on possède un canon pour les dissuader de nous importuner. Ce jeu de cartes remporte un grand succès auprès des enfants de 5 à 7 ans. Il se décline aussi sous une version fées, châteaux et sorcières et s'appelle alors DIAMONIAK (également disponible)



PETITE FORET MUSICALE code 18117 (Haba, 2 à 4 joueurs, à partir de 3 ans)
Haba mélange avec bonheur 3 instruments de musique et un jeu de société.

Dans un décor sylvestre, les cachettes des animaux qui se cachent ne peuvent se trouver qu'en comparant ce qu'on entend et les dessins proposés sur le plateau. Les enfants ferment donc les yeux et écoutent la sonorité de l'instrument que joue l'adulte : deux claves qui se frappent, un coup sur le tambourin ou la note résonnante du métallophone. Les enfants ouvrent ensuite les yeux et cherchent sur le plateau l'image de l'instrument qu'ils viennent d'entendre. En soulevant la cachette, ils sauront si l'indication musicale les a menés au bon endroit pour trouver Maman souris ou l'un des autres animaux. La boîte propose trois jeux différents, souvent encadré dans une histoire. Le matériel est très beau et les instruments à la hauteur de la réputation de Haba.

PAKBO code 18536 (Djeco, 2 joueurs à partir de 6 ans)

Pakbo est un jeu de déduction. Chaque joueur ordonne comme il le désire 6 passagers dans son bateau. Son but est de découvrir comment sont ordonnés ceux de son adversaire. Pour y arriver, il dispose de tickets en nombre restreint qui lui permettent de poser 3 types de questions : tel animal est-il devant tel autre ? Tel animal est-il derrière tel autre ? Et, sans restriction : tel animal est-il en 1ère, 2ème, 3ème, 4ème, 5ème ou 6ème position ? Durée : 10 minutes

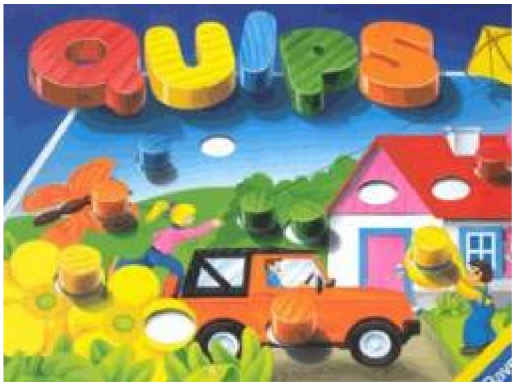
QUI EST-CE ?
code 980 (Hasbro, 4 – 8 ans, 2 jrs)

L'indémodable jeu de déduction qui fonctionne sur une série de personnages qu'on rabat en fonction des réponses qu'on reçoit. Un matériel lamentable… mais nous nous accordons tous à fermer les yeux tant le jeu est excellent. Durée : 10 minutes
Notez son équivalent en format poche chez Djeco : OUDORDODO (excellent et tellement plus beau !)
Autre équivalent : LE BAL MASQUE (Janod)

✶ QUI HABITE OU ? (*Wer wohnt wo ?)* code 3705 (Zoch, 1 à 4 jrs, dès 3 ans)
Un superbe coffret dans lequel vous trouverez des maisons en bois et des animaux qui s'y cachent par un système d'encastrement. A la fois un jeu libre qui se nourrit d'un très beau matériel et un jeu de société sur le thème de la recherche de l'autre. En début de jeu, chaque enfant dispose d'une compagnie d'animaux en mal de solitude. Chacun d'eux cherche son jumeau : on frappe dès lors aux portes des maisons en disant : *petit*

hérisson, es-tu là ? Lapin, lapin, où te caches- tu ? A chaque parent de faire vibrer le thème en le saupoudrant de magie. Le matériel en bois finement travaillé explique le prix coûteux. Durée : 10 à 20 minutes

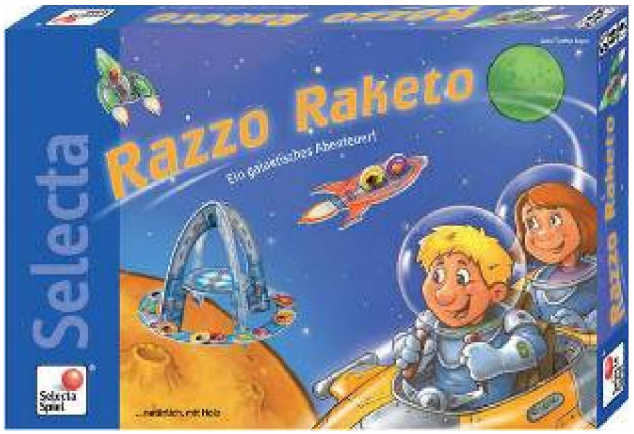
✶✶ QUIPS code 17 Ravensburger, 2½ à 4½ ans, 1 à 4 joueurs)



Un des meilleurs jeux actuels pour l'initiation aux couleurs et aux nombres. Un premier jeu de société pour nos petits : qui, parmi eux, résiste à l'attrait de mettre des choses (ici des pions) dans des trous (ici des encastrements peu profonds) ? Un geste qu'ils adorent faire et qui sera l'occasion de grandir : en faisant correspondre la couleur du pion avec celle du motif, en puisant dans un sac à tour de rôle, en découvrant vers trois ans le dé couleur, puis à quatre ans le dé à points. Même seul, le petit enfant joue à QUIPS. Variantes supplémentaires en utilisant les 2 dés, en travaillant de manière tactile, etc... Différentes marques proposent ce type de premier jeu mais avec ses grosses plaques en carton et ses nombreux pions en bois coloré, c'est la version RAVENSBURGER que nous préférons. Durée : 10 à 15 minutes.

Si je devais choisir un premier jeu de société pour un petit enfant, ce serait le QUIPS. Car, même seul, quand il s'assied devant, aucun enfant ne résiste à son envie de mettre les pions dans les trous !

✶ RAZZO RAKETO code 14326 (Selecta, 3 à 6 joueurs, 4 – 7 ans)



Excellente nouveauté 2009 de Selecta. Les enfants sont réunis autour d'une base spatiale à laquelle sont amarrés 8 vaisseaux spatiaux. A tour de rôle, chaque joueur devient responsable d'une fusée. Celle-ci appartient à tous les joueurs mais son rôle est d'y placer des pilotes et de la faire voler. Il y pose donc un pilote de son équipe et choisit un copilote chez un autre joueur. Ensuite, tandis que le groupe des enfants compte jusque 20 les yeux fermés, il fait démarrer sa fusée, la fait voler et la dépose – non cachée – quelque part dans la pièce. Ainsi s'en vont les fusées les unes après les autres. Lorsqu'un enfant tire ensuite la carte d'une fusée qui n'est pas amarrée, il doit partir à sa recherche et la ramener avant que le compte à rebours ne soit terminé (les enfants comptent à nouveau, cette fois les yeux ouverts). Si la fusée est trouvée et ramenée à temps, les pilotes qui s'y trouvent peuvent grimper dans la station spatiale et celui qui a ramené la fusée est récompensé. Un très bon jeu, inhabituel au sens où il brasse toute la pièce comme espace de jeu. (durée : 25 minutes)

RENTRONS LA NOURRITURE code 18200 (Haba, 2 à 4 joueurs, à partir de 3 ½ ans)

JEU COOPERATIF

Les enfants rentrent les animaux pour la nuit dans la jolie ferme en carton qu'on pose au milieu du plateau. Mais les animaux doivent d'abord être nourris et chacun espère obtenir les couleurs des cases qui font avancer le cochon vers le panier de pommes, la vache vers le panier de trèfle et le mouton vers le panier de pissenlits.

Tandis que nos jeunes joueurs s'activent, la nuit tombe progressivement. Chaque fois que le dé tombe sur la face « nuit », l'enfant doit retourner une carte jour/nuit. Or, si la 9ème est retournée et que tous les animaux ne sont pas rentrés, les enfants perdent ensemble le jeu.

(LA) RONDE DES OIES code 13964 (Haba, 2 à 6 jrs, à partir de 4 ans)

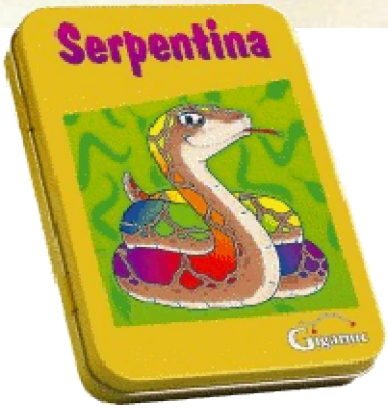
Cette petite boîte cache un jeu coopératif original puisque les défis proposés sont tous des activités physiques qu'il faut pratiquer ensemble. Tandis qu'un renard fait le tour de son domaine, les enfants découvrent une à une les postures qu'ils doivent adopter ou réaliser : marcher en file indienne en battant des ailes, appuyer leurs pieds sur les pieds d'un autre joueur, etc…. Un jeu actif qui convient bien aux petits enfants à partir de 4 ans.

✶ LE ROLLOPHONE (la souris musicale) code 493 (6 mois – 10 ans)

C'est un grand xylophone, en forme de souris, dont les pattes sont des roues en forme de grosses boules (65 x 48 cm). On peut donc le tirer et promener cette merveille musicale. Nous l'avons choisi pour deux raisons : c'est un instrument solide que des petits enfants peuvent manipuler sans l'abîmer (s'ils grimpent dessus, c'est sans danger tant pour eux que pour l'instrument) ; mais c'est surtout un instrument dont la sonorité vous émerveillera. La firme allemande qui le fabrique, est une de nos références en qualité pour les très beaux métallophones que nous importons.

LA SOURIS MUSICALE comporte cinq notes. Son registre est pentatonique : cela veut dire que l'échelle des notes permet un jeu idéal pour les petits enfants ; aucun rythme frappé au hasard n'est dissonant. Il n'y a donc pas de demi-tons comme sur l'échelle diatonique qui, elle, permet de jouer des comptines enfantines. L'échelle pentatonique est celle des rythmes asiatiques et africains. Elle est d'une grande musicalité et nous la conseillons pour les petits enfants (dès 8 mois). La stabilité des tons est très bonne car le bois employé est un bois dur, peu sensible à une humidité normale. Les lames en bois sont larges et donc faciles pour la frappe d'un enfant même maladroit. L'embout des mailloches est souple et produit un ton chaud et agréable à entendre. La souris musicale convient aussi pour des enfants plus grands, notamment pour des compositions de rythmes et de sons lorsqu'on désire accompagner un djembé ou un tambourin. (Lire également les commentaires sur les métallophones).

SERPENTINA code 253 Amigo 2-5 joueurs - à partir de 5 ans



Les cartes sont superbes. Et bien épaisses pour la prise en main...Prenez donc le temps de les savourer quand vous découvrirez le jeu. SERPENTINA est une variante des dominos. A tour de rôle, chaque enfant découvre une carte et la pose sur la table. Si elle peut s'accrocher par sa forme et sa couleur à une carte déjà posée, il le fait nécessairement. Sinon, il commence un autre serpent un peu plus loin. Les couleurs sont très belles et chaque anneau mélange deux jolies nuances. Ainsi se forment plusieurs serpents. Une tête leur pousse parfois; ou bien encore une queue. Et si, d'une manière ou d'une autre, ils deviennent complets, le joueur ramasse le tout et marque autant de points que de segments acquis. Durée : 10 minutes

SCHLANGELN code 2726 (amigo, 2 à 4 jrs à partir de 4 ½ ans)

Voici une manière bien originale de jouer au jeu des familles. Chaque joueur dispose d'un buisson d'où sorte les têtes de trois serpents. Ces serpents sont composés d'anneaux multicolores. Pour les faire sortir de leur

cachette et les gagner, les joueurs doivent poser des questions et deviner quelle est la prochaine couleur d'anneau qui va apparaître. Ainsi l'un demande : *as-tu un serpent dont le prochain anneau est rouge ?* Si c'est le cas, le serpent progresse hors du buisson et révèle son anneau rouge. A ces questions se mêle un jeu de mémoire car on récolte parfois une information sur la couleur d'un anneau qui interviendra plus tard dans la partie. Le matériel est très beau et on s'en émerveille ! (Durée : 20 minutes)

✶ LES SAUTERELLES AU PAYS DES CHIFFRES code 5176 (Haba, 1 à 6 jrs, 4 à 9 ans)

Mélangez le mouvement et les chiffres et ça donne l'univers de ce jeu où les enfants, en sautant de plaque en plaque, suivent l'ordre croissant ou décroissant des chiffres. On joue donc vraiment avec son corps .Les plaques sont en mousse plastifiée et mesurent une vingtaine de centimètres de diamètre. On les dispose dans toute la pièce, assez proches l'une de l'autre pour que les enfants puissent se déplacer dessus et assez lointaines pour que le jeu invite à quelques acrobaties. Des jeux très divers sont proposés : des jeux de pure psychomotricité (les enfants sont des sauterelles) sans tenir compte des chiffres : par, exemple, traverser un espace sans toucher le sol ; un aller-retour sans repasser sur la même case ; une progression sur une jambe, etc. Mais encore des jeux de rapidité, de trajet le plus court entre une ligne de départ et une ligne d'arrivée…Dans des applications plus cognitives, l'enfant se positionnera sur le chiffre qui correspond à la réponse d'une opération de calcul ou de soustraction, n'empruntera qu'un chemin de chiffre impair, additionnera tous les nombres touchés par ses pieds. Bref, à l'infini sur les terres de la bougeotte et du plaisir ! Durée : chaque variante de 5 à 15 minutes

SHERLOCK KIDS code 18253 (Haba, 3 à 5 jrs, à partir de 8 ans)

Dans un autre musée, les enfants enquêtent sur la disparition de tableaux. Pour cela, tour à tour, ils entrouvrent une grande enveloppe et en sorte une planche riche en détails.
Le joueur qui mène cette opération, regarde secrètement la planche qu'il vient de tirer et invente à son propos une question qu'il va poser aux autres : *combien y a-t-il de chats ? De quelle couleur est la chaise ? Les hommes étaient-ils plus nombreux que les femmes ?* Comme on le voit, les questions peuvent être d'une grande diversité, générales ou précises. Cependant, le poseur de question sait qu'il ne gagnera des points que si certains donnent une réponse exacte. Il évite également de poser une question trop facile car si tous trouvent la réponse, lui-même ne reçoit aucun point.

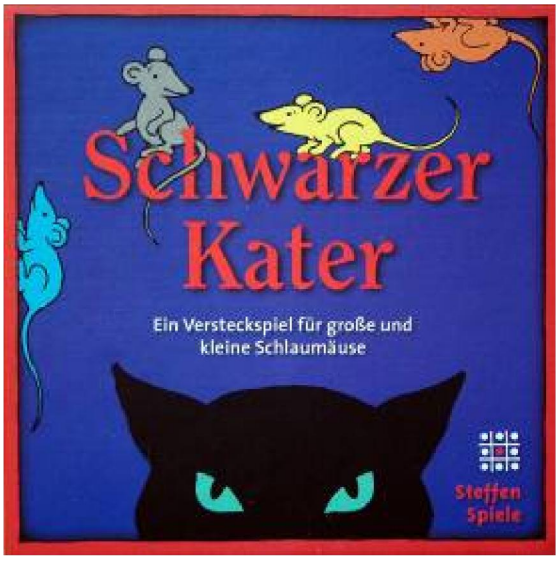
Cette question, il ne la formule pas encore. Il laisse préalablement aux autres joueurs un temps pour observer l'image, sans leur donner le moindre indice sur la question qu'il va poser. Chacun a donc tout intérêt à balayer le mieux possible les détails de l'illustration et à s'en remplir la mémoire.
Lorsque la minute d'observation est terminée, la planche est retournée et la question posée. Chacun note sa réponse sur une feuille personnelle et ces réponses seront comparées à la réponse exacte qu'on pourra observer ou relever tous ensemble.
Ce jeu fait penser au jeu de Kim de nos enfances. Haba le mélange à une sorte de Kaleidos et réussit en cela un cocktail plutôt réussi. A partir de 5 ans, pour 3 à 6 joueurs.

SMARTMAX

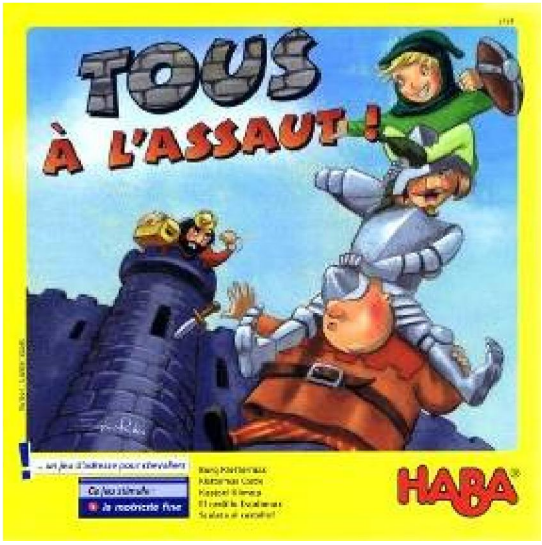
Un formidable système d'assemblage magnétique qui peut être mis dans toutes les mains, si petites soient-elles (dès 1 an). Les jeux les plus simples (défaire et remettre

ensemble) deviennent au fil du temps des constructions étonnantes où les lois de la physique dansent avec la fantaisie.
En 2013, le jeu fait des bonds en avant avec des véhicules à friction (ils se propulsent en avant quand on les tire en arrière), des leds qui s'éteignent après 5 minutes et un univers qui agrandit vraiment les possibilités. <u>Meilleurs âges de jeu</u> : classes maternelles

✶ <u>SCHWARZE KATER – MATOU NOIR</u> code 9567
(Steffenspiele, 2 à 9 jrs, à partir de 4 ans)
Du fromage, du lard, du chocolat… tout ce dont rêvent les souris ! Ce serait sans danger si ce n'était le chat lui-même qui avait caché ces ingrédients pour attirer les gourmandes ! Mais dans ce jeu, on joue cartes sur table, ce qui est plutôt rare dans un jeu de chat et de souris. Les joueurs observent bien la position des ingrédients et la place du chat : ce sont des pions en bois qu'on recouvre à présent par des chapeaux noirs, tous semblables. Puis, au vu de tous, celui qui tient le rôle du chat modifie la place de deux chapeaux et annonce l'ingrédient qu'il faut trouver. Voici que les souris s'approchent, chacune se positionne devant le chapeau-cachette qu'elle estime être le bon. Le chat, de sa grosse voix, leur demande si elles sont bien certaines de leurs choix. Hésitations, changements. Seule la mémoire peut aider. Le chat se lèche une dernière fois les babines et soulève les chapeaux. Qui ne s'est pas trompé ? Ainsi se gagnent et se perdent des fromages. Seules les souris qui ont trouvé le bon ingrédient s'en vont heureuses et plus riches. Quant aux autres, elles sont à l'amende et spécialement si elles se trouvent nez à nez avec le pion du chat. Un jeu tout en ambiance, parmi les 10 meilleurs allemands pour enfants de l'année 2009, avec un matériel en bois très soigné. <u>Durée</u> : 15 minutes



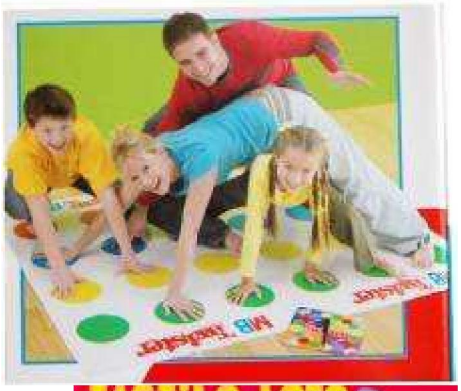
<u>TOUS A L'ASSAUT !</u> (Haba 5754 , 2 à 4 joueurs)
Quelle idée originale que d'avoir imaginé que les pions doivent faire la courte échelle pour accéder aux trésors du château ! Les pions des joueurs tournent autour de la boîte, allant d'une case à l'autre (celles-ci sont étalonnées sur le pourtour extérieur de la boîte). Lorsqu'un pion arrive sur une case occupée, il grimpe sur « les épaules » de celui ou ceux qui sont déjà là. Ainsi se forme une pile de pions, le but étant d'être celui dont le corps dépasse totalement le rebord de la boîte. C'est en effet celui-là – et seulement celui-là, qui voit les trésors entreposés dans les différentes salles du château. Son propriétaire lui donne alors une pitchinette pour tenter de l'envoyer dans la salle dont il veut obtenir un trésor. C'est magiquement bien pensé !



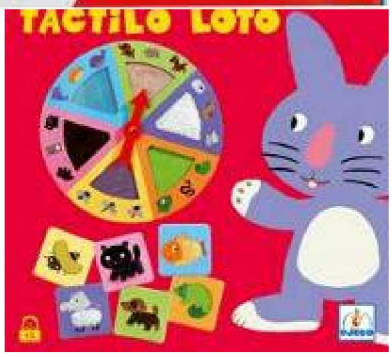
✶✶ TABLE A FILS pour collectivité Code 7982 (Smart, 1-8 ans)

Irrésistible… et jamais en désordre ! Très stable sur son pied en bois, cette table attire les mains des enfants qui jouent avec les perles, les font glisser et les transforment au gré de leur imagination en trains, en bonhommes, en fruits des bois et en mille autres choses. Un jeu puissant pour une gamme d'âges très large (1 ½ à 9 ans) dont « les effets » sont nombreux : assouplissement de la main, pré mouvements d'écriture, latéralisation, composition d'ensembles et de séries. En réalité, ce sont des « cadeaux » que les enfants reçoivent sans le savoir car ils sont tout à leur plaisir de se donner durant de longs moments à ce jeu très simple mais merveilleux si l'on en croit la lueur dans leurs yeux !

TWISTER code 2823 (Hasbro, à partir de 5 ans, 3 à 6 joueurs)



Un jeu indémodable et unique dans son genre. Sur un tapis en plastic solide, 16 grands ronds en quatre couleurs ont été illustrés. Les joueurs suivent les consignes du meneur qui leur indique quelle main ou quel pied doit être posé sur quelle couleur. Au début, c'est facile mais comme 2 joueurs ne peuvent occuper une même case, chacun est rapidement conduit à s'étirer entre quatre ronds parfois éloignés sur lesquels il doit avoir posé ses 2 mains et ses 2 pieds ! TWISTER produit alors ce qu'il a de mieux et d'original : une bonne humeur géante qui naît de tous ces corps qui se déplient et s'entrelacent pour atteindre leurs objectifs. Durée : 15 minutes.



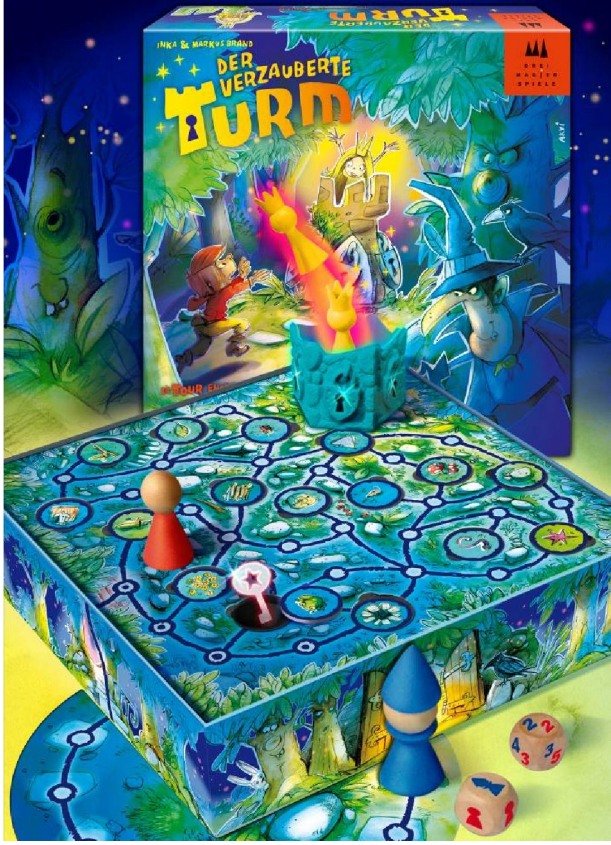
TACTILO LOTO code 3734 (Djeco, 2 à 4 joueurs, à partir de 3 ans)

Puisque les animaux ont du poil, reconnaissons-les de cette manière. Qui trouve la plaquette « laine » dans le sac ? Le « lisse » du poisson ? Le « râpeux » du caméléon ? La boîte contient une roulette qui indique un des 3 animaux à trouver. L'enfant cherche ensuite dans le sac, parmi les 18 cartes, une de celles qui correspond à la texture indiquée par la flèche de la roulette. Durée : 15 minutes

✶✶ HUSCH HUSCH (anciennement PETITES SORCIERES ou TURLUTUTU) code 2300 (Gigamic, 2 à 7 joueurs, à partir de 4 ½ ans et jusque 8 ans)

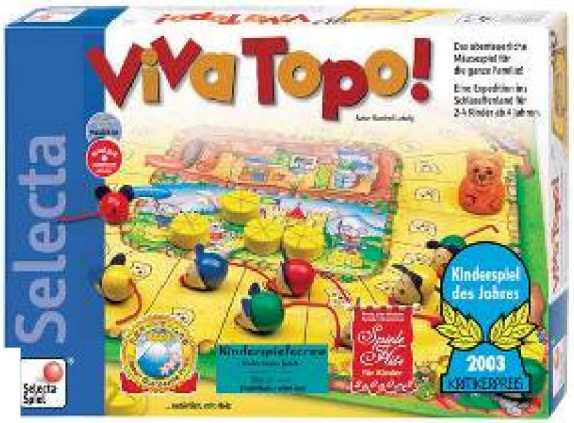
Cet exellent jeu n'a décidément pas de chance dans la distribution française. Alors que son intérêt et son plaisir ne se sont jamais démentis en 30 années, il ne tient jamais plus de deux ans dans les collections françaises qui le proposent. Vous pouvez pourtant l'acheter « les yeux fermés ». C'est un jeu de haute qualité et indémodable. Nous revenons donc à la boîte internationale (avec un titrte allemand mais un dos de boîte et un contenu multilingue). Cinq sorcières, cachées sous leurs chapeaux, escaladent la montagne : laquelle rejoindra la première le feu allumé sur son sommet. Tour à tour, les joueurs lancent le dé et tentent de deviner sous quel chapeau se cache la sorcière désignée ? Ce serait facile si la sixième face du dé ne semait quelques chaos dans notre mémoire car elle a pour objet de permuter les sorcières. Ainsi les sorcières montent et descendent, passent à droite ou à gauche… et bien malin est celui qui se rappelle des zigzags qu'elles font sur leur balai. Un excellent jeu ! Durée : 10 minutes

LA TOUR ENCHANTEE code 18737
(Drei Magier, 2 à 4 joueurs, à partir de 5 ans)
Une princesse enfermée dans une tour, une tour avec 6 portes dont une seule s'ouvre et un magicien qui en a caché la clé. Fameux défi pour nos jeunes joueurs qui cherchent où se trouve la clé tandis que le magicien s'approche pour la reprendre ! Un jeu avec des éléments originaux : le magicien commence sa poursuite à l'extérieur du plateau, les cachettes révèlent leur secret si on écoute avec attention et des serrures qui ne s'ouvrent pas si souvent qu'on le désirerait. En version internationale.
Durée : 20 minutes



✶✶ LE VERGER code 1749 (Haba, 2 à 4 jrs, à partir de 3 ans et jusque 6 ans)
Indémodable depuis 25 ans, le Verger est le modèle des jeux coopératifs pour les jeunes enfants. Pour battre de vitesse la corneille gourmande, les enfants cueillent ensemble les fruits du verger : pommes, poires, cerises et prunes. Ils suivent les règles spéciales de Casse-Noisettes (règle jointe) car notre proposition amplifie la coopération et propose quelques aménagements intéressants : crier comme la corneille, utilisation spéciale du joker, variantes. Le jeu doit son succès au matériel craquant : fruits en bois tourné, panier en osier et illustration sans l'ombre d'une ride après tant d'années ! Durée : 15 minutes

✶✶ VIVA TOPO code 8403 (Selecta, 5 ans – familial, 2 à 4 joueurs)
Courrez ! Courrez, les souris ! Sinon le chat vous mangera. Partagées entre le désir d'atteindre les coins de la maison où se trouvent les plus gros morceaux de fromage et l'urgence chat les talonne, les souris nous où la prudence s'aplatit parfois spécial permet au chat d'accélérer les souris téméraires, alors qu'il permettent de se mettre à l'abri. Allemagne, un bonheur à

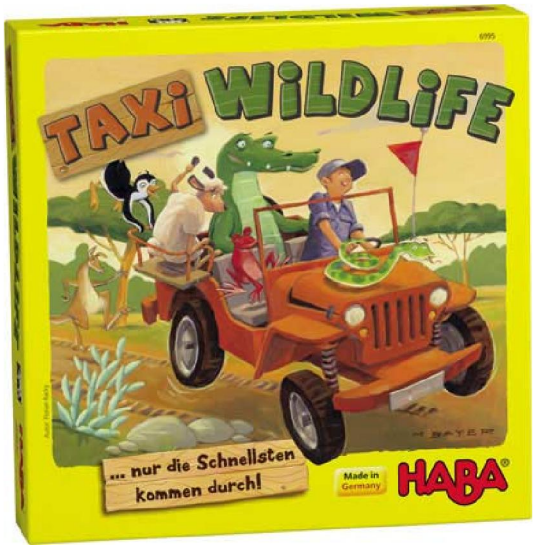


de se mettre à l'abri parce que le font vivre un jeu plein de suspens face à la gourmandise. Un circuit sa vitesse et de prendre au piège existe pourtant 4 cachettes qui leur Meilleur jeu d'enfants en découvrir ! Durée : 20 minutes

VOLE AVEC NOUS, PETIT HIBOU ! code 14496 (Schmidt, 1 à 6 jrs, à partir de 6 ans)

Comment ramener dans leur nid des bébés hiboux, volages et perdus, avant que le jour ne les surprenne ? Les joueurs parient qu'ils y arriveront. Les bébés hiboux démarrent sur les premières cases d'un parcours en spirale dont les cases sont colorées, la dernière étant le nid. Chaque joueur reçoit trois plaquettes, tirées au hasard d'un talon, qui lui permettent d'agir quand vient son tour. Ces trois plaquettes sont posées faces visibles devant le joueur. La plupart des plaquettes affichent une couleur qui correspond à certaines cases du parcours. S'il en joue une, il peut avancer un bébé hibou de son choix vers la prochaine case libre de cette couleur. Autrement dit, plus il y a d'autres hiboux déjà posés sur des cases de cette même couleur, plus le hibou se déplace loin. Et c'est naturellement en usant de cette stratégie (grouper les hiboux, ne pas en laisser un à la traîne) que les joueurs gagnent du temps face à un autre mécanisme du jeu qui les défie : le lever du soleil qui se rapproche. En effet, si parmi ses plaquettes, le joueur en détient une avec un soleil, cette plaquette est prioritaire : il doit la jouer et, en la rejetant, fait avancer un petit marqueur sur l'échelle de la nuit qui s'écoule : 14 petites cases dont la dernière est celle du soleil qui apparaît. Nous sommes bien au cœur d'un jeu coopératif. Si les hiboux sont rentrés au nid avant que la quatorzième case soit atteinte, les joueurs gagnent tous ensemble la partie. S'ils n'y arrivent pas, ils perdent tous ensemble. Le jeu propose 3 niveaux de difficulté. Même si le hasard joue efficacement son rôle dans le suspens, le troisième niveau est basé sur un bon niveau d'observation et de gestion des déplacements. On pense à Cartagena en plus simple. Un matériel simple et des hiboux sympathiques entraînent l'adhésion à cet excellent jeu. 1 à 6 joueurs, à partir de 4 ans Durée : 15 minutes

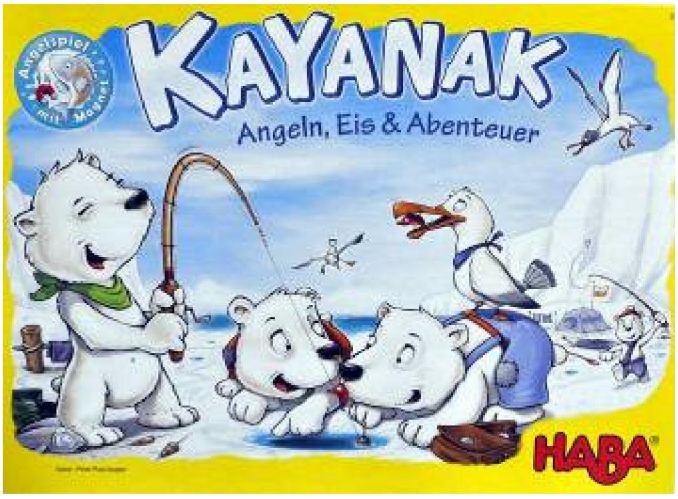
TAXI WILDLIFE code 1465 (haba, 5 ans – familial)



Les taxis de brousse chargent des clients inhabituels : des animaux ! Au signal, les deux joueurs qui participent au défi cherche à l'aveuglette dans un sac l'animal qui leur fera gagner le meilleur segment de piste. Trouvé ? Hop ! on vérifie deux choses : d'abord si l'animal est bien celui qu'il fallait trouver ; ensuite si le segment de route désigné par l'animal peut s'accrocher à la piste sur laquelle circule le taxi brousse. Or ce n'est pas toujours le cas et chaque joueur devra être à la fois un conducteur et un observateur averti ! Le jeu se joue en trois manches et, lorsque la troisième se termine, celui qui totalise le plus d'animaux et de tronçons de piste, gagne la partie. Durée : 15 minutes

KAYANAK code 4 5haba, 2 – 4 jrs, à partir de 5 ans)

Réédition attendue d'un jeu qui a initié à l'époque la magie de plateaux inattendus. Derrière cette pêche à laquelle on participe avec de vraies et bonnes règles (déplacement, blocages, utilisation variée des dés), se cache un monument d'imagination. Un plateau percé de trous et recouvert d'une feuille blanche se prête à l'acte de fendre la glace avec un harpon. Quel moment magnifique que celui d'enfoncer la pointe du bâton dans une des cases, d'entendre le déchirement de la glace et de créer ainsi une béance ou on pourra pêcher !



<u>CROCODÎNE</u> (croco dîne) (Haba, 2 à 4 joueurs, à partir de 5 ans)

Quatre crocodiles très gourmands guettent leur menu du jour. Celui-ci est affiché sur une carte alléchante : peut-être 2 grenouilles, 3 poissons, quelques serpents… Mais il faut être adroit pour gagner son repas. Car la mare est volage et, sous le soleil de midi, elle tourne et tourne ! Au bon moment, le joueur devra faire claquer la gueule en bois de son crocodile afin de bloquer la mare sur le motif qu'il lui faut précisément attraper. Pas si facile que ça pour les petits enfants !

<u>PAULO A LA FERME</u> jeu coopératif (Haba, 2 à 4 joueurs, à partir de 2 ½ ans)

Paulo, le chien de la ferme, rend visite à ses amis avant que la journée soit finie. En utilisant le dé, il se rend dans les différents coins de la ferme et se réjouit de chaque visite. Une visite est réussie si un enfant du groupe atteint la case d'un ami qui le salue. En pressant le plateau à côté de l'animal visité, le jeune joueur produit le cri de l'animal. Une insertion de puces électroniques dans le plateau permet autant ce jeu coopératif que d'autres jeux dont le principe sera alors de reconnaître l'animal dont le cri est émis.

<u>ZICKE ZACKE en face à face</u> (Zoch, 2 joueurs ou 2 équipes, à partir de 5 ans)

Zicke et Zacke ne sont jamais d'accord. Lorsque madame décide d'aller vers la gauche,
monsieur préfère partir vers la droite. Et tandis que Zacke gonfle fièrement sa queue en panache, Zicke pense que son plumage est bien plus joli. Même lors du Grand Rallye du Poulailler qui a lieu aujourd'hui, tous les deux avancent dans deux directions

totalement opposées. Mais comme ils courent en cercle, ils finissent toujours par se croiser, le tout dans un caquetage assourdissant. À chaque fois que l'un d'eux réussit à sauter par-dessus l'autre, il gagne le droit d'ajouter une plume à sa queue. Qui de Zicke ou de Zacke gagnera le premier sa quatrième plume ? Comme dans Pique Plumes, les deux volatiles avancent grâce à la mémoire des joueurs. Avec un petit mécanisme de rebond particulier à ce nouveau jeu : chaque figurine court derrière le ver de même couleur. Et celui-ci progresse d'autant de cases que le nombre de plumes qu'il n'a pas encore gagné. Décidément tout est à l'envers et c'est plutôt drôle ! Durée : 20 minutes

PICK NICK Schmidt (à partir de 5 ans, 2 à 4 joueurs)

De petits insectes habitent sous les feuilles de ce beau parterre rempli de fleurs. *Salut, Nick !* disent en cœur l'abeille, le scarabée et tous les autres insectes. *Veux-tu jouer avec nous ?* La partie de jeu se déroule de la manière suivante.

Chaque joueur tente d'amener son insecte de l'autre côté du plateau. Les insectes sont cachés sous des feuilles qui se ressemblent (mémoire ! mémoire !) et les feuilles, grâce à un dé de couleur, progressent de fleur en fleur. Si le dé tombe sur l'oiseau, le joueur se sert de l'oiseau pour attraper l'insecte d'un adversaire (en principe !) et s'il le trouve, le recule jusqu'au début du parcours. La pièce maîtresse de Pick Nick est précisément un oiseau rigolo qui peut courber la tête et abaisser son bec. Le joueur qui peut s'en servir, positionne le mieux possible Nick l'oiseau, tire sa tête en arrière et la laisse repartir en avant. De cette manière, Nick l'oiseau abaisse son bec et vient piquer la feuille visée. Si la pointe du bec frappe au bon endroit, la feuille s'y colle et remonte avec le bec. Reste alors à découvrir si la feuille cachait bien un insecte, en l'occurrence celui d'un adversaire. C'est impressionnant… mais pas facile ! Durée : 15 minutes

Ei Ei Ei ! (Zoch, 2 à 4 joueurs, à partir de 4 ans)

Les poules de Pique Plumes vont vous étonner. Dans ce nouveau jeu, lorsqu'on tire sur leur queue, elles pondent un petit œuf en bois ! Mécanisme simple et magnifique !
Les poules sont pressées de pondre leurs œufs afin d'en garnir leur nid. Pour cela, elles doivent nécessairement pondre au bon endroit, entendez que la couleur de l'œuf pondu doit correspondre à la couleur du nid. Un jeu dès quatre ans avec une variante utilisant deux dés supplémentaires pour les six ans.

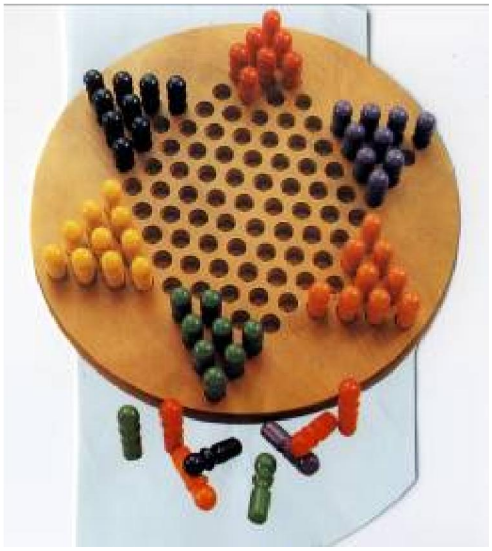
<u>VARIALAND</u> code 3035 (Selecta, 1 joueur, dès 3 ans) Les 36 plaquettes en bois permettent d'être combinées de tant de manières différentes que VARIALAND s'avère être un puzzle riche et original. Des éléments assez divers permettent au petit enfant de composer son paysage ou son cadre de jeu comme il l'imagine ou l'entend. Certaines plaquettes travaillent sur des moitiés, ce qui ouvre un champ de recherche et d'expérimentation intéressant. Nous sommes à la fois dans un domino et dans une fresque libre. Les motifs sont imprimés en sérigraphie à chaud (technique habituelle chez Selecta), ce qui donne un produit doux et chaleureux.

11185	QUORIDOR KID	GIGAMIC	25,00
10245	MAGO MAGINO	SELECTA	29,00
1322	ATTRAPE !	SELECTA	23,50

JEUX CLASSIQUES

Selon votre budget, vous choisirez des jeux d'échecs ou de dames « complet » (plateau imprimé + pions) : c'est une solution *bon marché* mais qui ne satisfait pas toujours. Si vous désirez une meilleure qualité, nous avons en stock des plateaux auxquels nous joignons une boîte en bois contenant les pions du jeu. Dans ce cas, tout est de *meilleure qualité* : les plateaux et les pions sont plus grands et donc plus agréables à prendre en main. Nous disposons également de plateaux en marqueterie (diverses qualités) dont un qui est recto verso (dames-échecs). Si vous êtes intéressés, nous vous renseignerons sur la grande diversité des prix et vous donnerons le conseil adéquat pour votre usage. Pour le jeu de dada, notez que le plateau est très confortable mais les pions sont des gros pions et non « des petits chevaux ».

0001405	DAMES-JEU DE DAMES BOIS 29CM	19,50
0005027	JEU DE CHEVAUX (LUDO)	18,50
0000159	JEU DE L'OIE	21,00
978	TABOO	55,00
0000980	QUI EST-CE ?	33,00
103485	BACKGAMMON	29,50
14686	JEU D'ECHECS en coffret	20,00
13012	JEU DES PETITS CHEVAUIX	9,00
91	FERME LA BOÎTE	12,50



✶ <u>DAMES CHINOISES</u> code 2869 A partir de 5 ans – familial (2 à 6 jrs)

Un classique « non-violent » au sens où un pion n'en n'éjecte pas un autre. Chaque joueur possède une équipe de pions qui doivent traverser le plateau. Les pions progressent soit d'une case à l'autre soit en sautant au-dessus d'autres pions pourvu qu'il y ait une case libre derrière chacun d'eux. Un saut peut être immédiatement suivi d'autres sauts si le rebond (comme aux dames) est possible. Les joueurs ont donc intérêt à déployer leurs pions en escalier pour permettre aux pions les plus en arrière de se déplacer rapidement. Un jeu qui, nous le constatons, laisse de bons souvenirs d'enfance. Matériel entièrement en bois. <u>Durée</u> : 20 min.

JONGLERIE

Nous proposons des articles de jonglerie de très bonne qualité ; ils viennent des collections allemandes ou suisses (Babache, Henry…).
En diabolo, nous proposons deux qualités et divers formats. Ce qui joue

essentiellement dans la qualité d'un diabolo, c'est la mémoire que la matière a de sa propre forme. Dans la gamme « Rubberking » de Babache, la qualité du caoutchouc est déjà d'une bonne mémoire. Si vous avez besoin du top, il faut prendre en « matériaux synthétiques avec un mélange de résine » (Henry) mais les prix sont plus élevés. En jouant sur la qualité de la corde, on obtient également des résultats de rotation plus rapides. Les balles de jonglage sont de la marque suisse Babache. Méfiez-vous des premiers prix sur le marché : « 3 balles pour 5 euros » ; c'est de l'arnaque au niveau de la qualité. Une bonne balle de jonglage a une double enveloppe. Nous proposons des balles classiques et des
balles rasta .

693	DIABOLO RUBBERKING BABACHE	21,00
4572	BAGUETTES EN BOIS	4,50
14408	BAGUETTES EN ALU	11,50
14510	BAGUETTES EN CARBONE	20,00
14242	DIABOLO MOYEN SPINNER (excellent)	20,00
2370	DIABOLO MOYEN JAZZ HENRY (excellent)	26,00
10385	DIABOLO GRAND CIRCUS (Henry) excellent	31,00
2461	2 M de corde rapide pour Diabolo	1,20
695	ASSIETTE DE JONGLERIE AVEC BATON EN BOIS	4,80
2802	BALLE DE JONGLERIE 130 gr BABACHE	5,50
3241	MONOCYCLE	120,00
7385	FOULARD DE JONGLERIE 4 pièces de 140 x140 cm, couleurs assorties	15,00
5995	KIWIDO	22,00

www.casse-noisettes.be
chaussée d'Alsemberg , 76 – 1060 Bruxelles tel 00 32 2 537 83 92
casse-noisettes@skynet.be